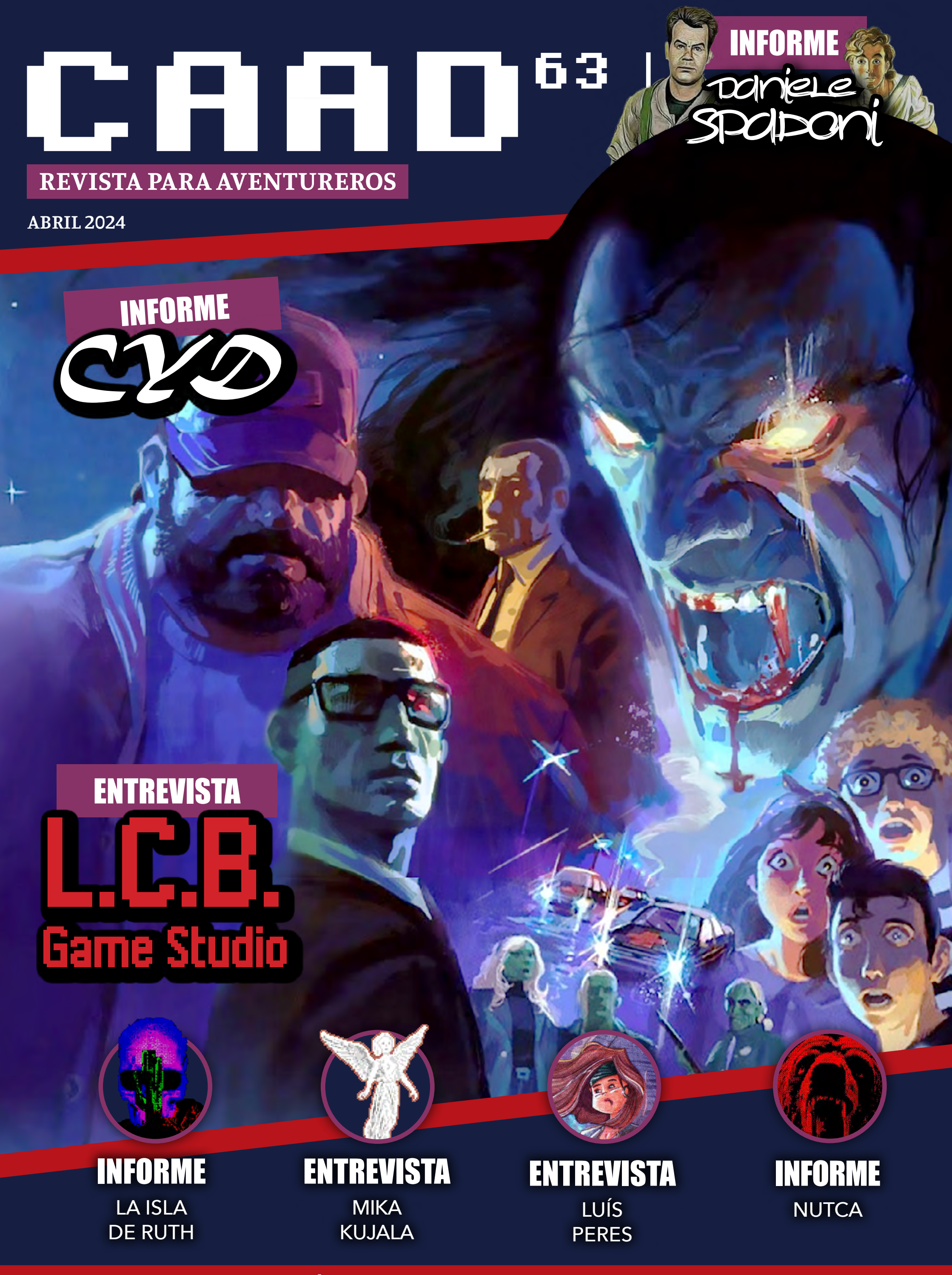


Y CON ESTE NÚMERO: ¡XXXV ANIVERSARIO DEL CAAD 0!

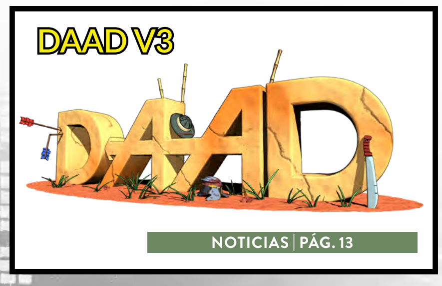


Bytemaniacos

NOTICIAS | PÁG. 15

SUMARIO











Sexagésima Tercera Presentación

Estimado lector y aventurero:

Este número del CAAD aparece cuando se cumplen 35 años de la aparición de aquel primigenio CAAD 0, allá por abril de 1989. No he querido dedicar mucho espacio a esa efeméride en este ejemplar, apenas estas líneas, porque hemos tenido mucho y muy interesante material actual que ofrecerte, cuya lectura espero disfrutes.

Pese a ello, no puedo menos que sentarme, perder mi vista en el infinito y pensar en todas las cosas que han pasado en 35 años. No me refiero a experiencias vitales, que son las que, al fin y al cabo, marcan nuestra vida (valga la redundancia) sino qué ha pasado con el mundo de la aventura y esta, vuestra revista aventurera, que en muchos casos habéis estado leyendo desde aquellos finales de los electrónicos años 80.

Se cumple también el quinto aniversario de la feliz ocurrencia que tuve de resucitar el CAAD en modo publicación, revista o fanzine, con el muy artesanal CAAD 50, nada menos que de abril de 2019. Me ha llenado de orgullo y satisfacción, que aunque ya sea una frase hecha no es menos cierta, poder contar con el apoyo y la colaboración de nuevos y viejos aventureros, gente que conocía el CAAD desde sus inicios y que contribuyó a dejar su marca en el mundo de la aventura, gente que se incorporó con posterioridad, gente que siempre estuvo en contacto con la aventura... gente, en definitiva, que no solo lee el CAAD, sino que, literalmente, lo hace.

Esos pensamientos que cruzan mi mente, con mirada perdida, no me dejan indiferente. Sacar

el CAAD, en cualquiera de sus múltiples iteraciones gracias a las nuevas tecnologías, es todo un desafío. No es fácil... y ahí reside la razón de la satisfacción que me invade y la sonrisa que ilumina mi demacrada faz cada vez que un nuevo ejemplar del CAAD aparece, tanto en tu ordenador como en tu librería.

No estoy diciendo nada concreto, quizá divague, pero no puedo dejar de sentirme orgulloso de mi criaturita, el CAAD, que evolucionó de un manojo de fotocopias grapadas a mano y redactadas por un único loco de las aventuras a lo que ahora puedes leer.

Y mi orgullo no es solo porque esta publicación siga aquí tras 35 años, sino por poder haber contado con la colaboración de tantos y tantos aventureros que han contribuido a su existencia. No puedo menos que darles las gracias a todos y cada uno de ellos. Sentidamente, y desde el fondo de mi corazón, gracias por vuestra ayuda y por compartir esta bella afición. Espero que sigamos juntos muchos, muchos años más.

¡Hasta el próximo número!

Juanjo Muñoz
Director del CAAD



Feliz 35º Aniversario

NOTICIAS

Juegos



DARE NO PARA

Empecemos con el lanzamiento del tercer capítulo de su obra **Antarctica**. En este episodio, Elena tratará de embarcar en el buque de investigación RRS *James*, anclado en el puerto de Copenhague. El ingenio y el temple ante las adversidades serán determinantes para completar esta esperada nueva entrega de la saga de aventuras por opciones para ordenadores ZX Spectrum.

 dareint.itch.io/antarctica

Lo siguiente es **Escape**, una aventura de *parser* realizada con **InPAWS**. Dejando aparcadas las aventuras antárticas, nos tendremos que poner el traje de neopreno y escapar de una mazmorra submarina. Sí, lo has leído bien, este juego no es una aventura de texto clásica, es una demostración de que las aventuras son algo más que una puerta y una llave. Nos moveremos por 100 localidades enfrentándonos a varias criaturas submarinas que nos esperan escondidas en cualquier rincón. ¿Os hemos dicho que además el juego es contrarreloj?

 dareint.itch.io/escape-2024

Por último, un proyecto en **PunyInform**, con sus ventajas e inconvenientes. **Echoes of the Future** va a estar disponible en varios sistemas como ZX Spectrum, C64 o Amstrad CPC. Si quieres saber más sobre el estado del proyecto puedes consultar el hilo que el propio Daniel ha creado en nuestro foro: ■

 link.caad.club/1yb8h

ODISEA ESPACIAL

Lo último de Brian Rushton, más conocido como *MathBrush*, es, según sus palabras «el juego más largo que he hecho en **Inform**». Deberemos explorar diez mundos distintos, enfrentarnos a una figura misteriosa que parece no tener otra cosa que hacer que perseguirnos y afrontar nuestro destino como buenos aventureros que somos. En esta odisea de ciencia ficción tendremos que reponernos a un choque con un meteoro que inutiliza nuestra nave interestelar. A pesar de que la tripulación está en alerta máxima, solo tú pareces notar las extrañas grietas en el espacio-tiempo que se abren por toda la nave. **Never Gives Up Her Dead** ha ganado dos premios en los *IFDB Awards* de 2023, y lo puedes encontrar de forma gratuita en la página que Brian ha creado en IFDB: ■

link.caad.club/34cwp

LEGENDS OF CASTILE PREPARA SU KICKSTARTER

La campaña de Kickstarter para la financiación del juego **Legends of Castile** (@LegendsCastile), el *point-and-click* de misterio ambientado en la Castilla del siglo XIX, está cada vez más cerca de comenzar.

En el momento de escribir estas líneas, ya son más de 200 personas las que se han apuntado para recibir el aviso en cuanto se abra la campaña.

Tened en cuenta que estar apuntado al principio de este tipo de campañas suele traer algún que otro beneficio que luego es muy difícil de conseguir, por eso os aconsejamos que vayáis cogiendo sitio para ser de los primeros en apoyar a este gran juego del que ya os hemos hablado en varias ocasiones y del que, con total seguridad, lo seguiremos haciendo. ■


link.caad.club/4ao8l

DISPONIBLE EL CÓDIGO FUENTE DE **THE QUEEN'S FOOTSTEPS**



Que alguien publique el código fuente de una aventura es siempre una gran noticia para todos aquellos a los que nos encanta investigar cómo se hizo esto o aquello. Que el código fuente sea el de la ganadora de la categoría de aventuras de texto de los *Planeta Sinclair Awards* en 2020 es ya para lanzarse de cabeza a GitHub. Pues ese ha sido el caso de Davide Bucci con su obra **The Queen's Footsteps** que, a partir de ahora, estará disponible en su cuenta de GitHub. El juego, dividido en cuatro partes, es una trepidante aventura de texto clásica que nos llevará desde el lejano Egipto de principios del siglo XX hasta las hermosas y misteriosas tierras del Piamonte italiano. Está disponible para prácticamente todos los dispositivos retro. ■

 link.caad.club/723da

THE QUEST FOR THE STAFF OF THE FIRST MOON, RECUPERADA



Cuarenta años es el tiempo que **The Quest for the Staff of the First Moon** ha estado durmiendo el sueño de los justos. Se trata de una aventura de texto para ZX Spectrum 48k desarrollada por *Elegor* utilizando **The Quill**, que nos sumergirá en un mundo de fantasía lleno de peligros. En 1984 esta aventura estuvo a punto de publicarse en un recopilatorio de la propia Gilsoft, pero esto no ocurrió y hemos tenido que esperar cuarenta años para poder salir por las puertas de Ankron y adentrarnos en el bosque en busca de aventuras. El juego, en formato Z80, está disponible gratuitamente en la página de itch de *Elegor*: ■





OCEAN, THE TEXT ADVENTURE

Entre los gafapastas aventureros se habla más de la aventura de Ocean sobre Batman que no publicaron que de las dos comercializadas bajo su sello. Quizá también les sea motivo de comidilla que Bill Harbison (@iHarbonaut), ex-grafista de la célebre compañía británica, haya decidido comenzar lo que algunos pensamos que era una broma, pero que, poco a poco, va tomando cuerpo: Una aventura de texto ambientada en las oficinas de Ocean Software en aquellos locos años 80. Cargada de referencias que ni el mismísimo Capitán América sería capaz de entender, esta aventura (creada inicialmente con el **PAW**, y luego con **Adventuron**) no tiene fecha de lanzamiento, pero sí un *hype* que no es ni medio normal. Y no es para menos: recordemos que Bill fue uno de los artistas que nos ofrecieron joyas (*arcade* eso sí) como **Chase HQ**, **Batman: The Movie** o **Jurassic Park**, por poner unos ejemplos. ■



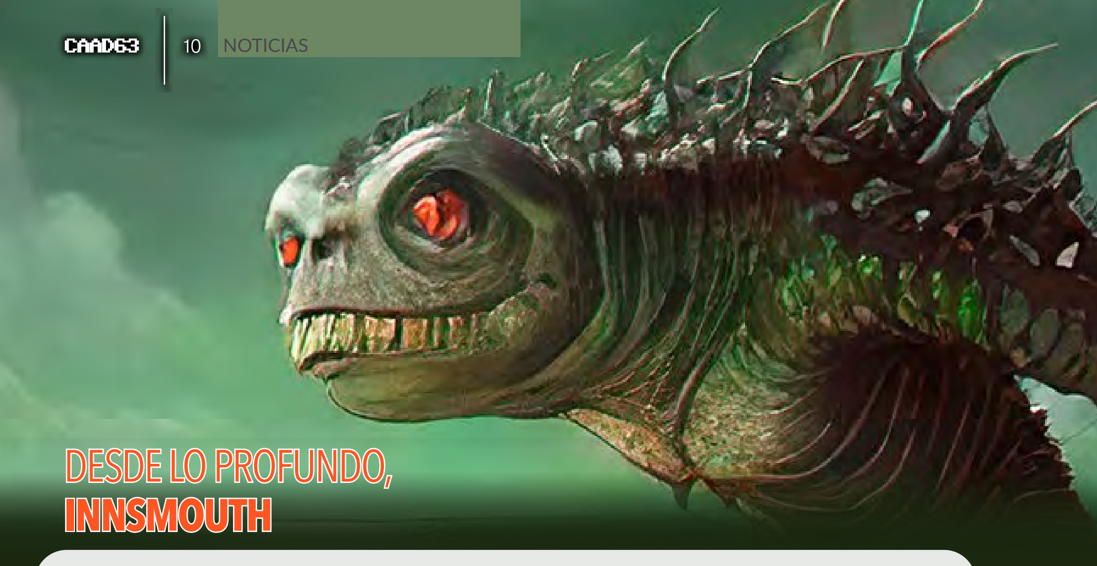
ko-fi.com/harbonaut

LAS AVENTURAS DE EL HALCÓN NEGRO

Ha llegado el momento de ponernos el antifaz que, al igual que las gafas de Clark Kent, es un disfraz sin fisuras. Con nuestra camisa negra y a pecho descubierto (literalmente) nos enfrentaremos a las hordas de villanos que pululan por la alegre campiña de la Francia de 1789. Recordemos que se trataba de una época la mar de tranquila, solo empañada por alguna revolucioncilla que otra. Jean Pierre de Saint-Cove, con la ayuda de su fiel amigo Mathieu y la intrépida Violette Hulot, deberá superar desafíos, resolver puzles y enfrentarse a villanos mientras se abre paso hacia la victoria con la única arma que es su astucia… y su espada. *Pixel-art* del bueno, 30 escenarios, 60 personajes, 40 temas musicales originales y mucho humor cabalgarán a vuestro lado. Pese a que no hemos podido acceder a un ejemplar para prensa, en el próximo **CAAD** tendréis el correspondiente comentario del juego, y si cabe, hasta la solución. ■



s.team/a/2664930



DESDE LO PROFUNDO, INNSMOUTH

Antes de que conociéramos a Bob Esponja y de que el cangrejo cubano Sebastián se pusiera a cantar sobre ello, el fondo del mar era un lugar frío, oscuro y que albergaba horrores. Pues bien, Juan Antonio Fernández *Bitfans* se ha propuesto devolvernos esa imagen lovecraftiana con su última creación aventurera, **Innsmouth**.

Innsmouth es una de las tres poblaciones ficticias más conocidas de entre las creadas por H. P. Lovecraft, junto a Dunwich y la ciudad de Arkham, donde se ubica la famosa Universidad de Miskatonic (aunque en propiedad, debería ser «del Miskatonic», pero bueno…).

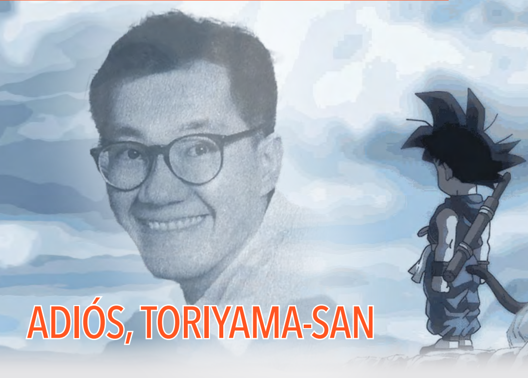
Innsmouth es también una aventura para Spectrum 48K, con dos cargas independientes, y basada en el relato *La sombra sobre Innsmouth*, del bueno de Howard. No tiene gráficos para cada localidad, pero sí imágenes a pantalla completa para ciertos sucesos. El inventario es totalmente visual, empleando iconos.

La fecha prevista de lanzamiento es alrededor de abril o mayo, y en principio lo hará en formato digital, tanto en español como en inglés. Actualmente está en fase de pruebas. El juego incluirá un detallado mapa de la ciudad (externo al juego) para guiarnos, y tarjetas para los personajes y localidades principales. Una posible edición física dependerá de la aceptación que tenga la digital.

Bitfans nos comenta lo siguiente: «Creo que tiene cosas interesantes, como un límite de turnos/movimientos, energía, o brújula constante, para ver en todo momento las salidas de la localidad (así tengo más espacio para el texto). En el juego uso un *parser* propio, evolución del empleado en **Donum**, porque quiero controlar todas las tripas (interfaz sobre todo) y así cambiar el aspecto clásico de las aventuras: dibujo arriba y texto abajo. Tengo posibilidad de incluir música AY (aunque no es el caso por ser para 48K)».

Si con **Donum** traspasamos las puertas de los infiernos, este **Innsmouth** nos traerá el infierno en la tierra. ¿No es maravilloso el mundo de la aventura? ■

Obituario



ADIÓS, TORIYAMA-SAN

A todos los amantes del manga, el *anime*, o al menos de Goku, nos ha impactado la noticia de la muerte de Akira Toriyama, su autor. Con 68 años, Toriyama falleció por un hematoma subdural el 1 de marzo, pero la noticia no se dio a conocer hasta una semana después, por deseo de la familia.

Su relación con el mundo videojueguil es innegable, especialmente con el rol, como con **Chrono Trigger** o la saga **Dragon Quest**. También sus personajes, como el mencionado Goku y sus adláteres, se liaron a tortazo limpio en varios juegos de lucha, pero no es tan conocido que el género de las aventuras de texto también tuvo como protagonista a alguno de sus personajes: Aunque no salió de su Japón natal, en 1984 se publicó **Penguin Village**, donde Arale, de *Dr. Slump*, debe ir a la fiesta de cumpleaños de... ¡el mismo Akira Toriyama!

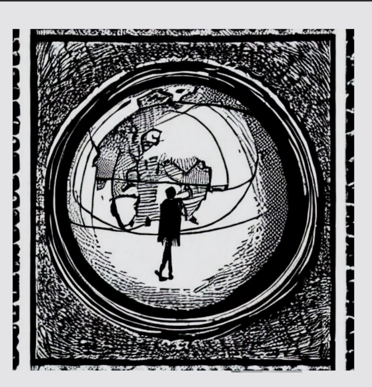
Mostremos nuestros respetos desde estas páginas a un prolífico autor, que supo mantener su vida privada y sin ostentaciones hasta el último momento. Descanse en paz. ■

NOTICIAS

Desarrollo

DAADREADY 0.9.2
YA DISPONIBLE



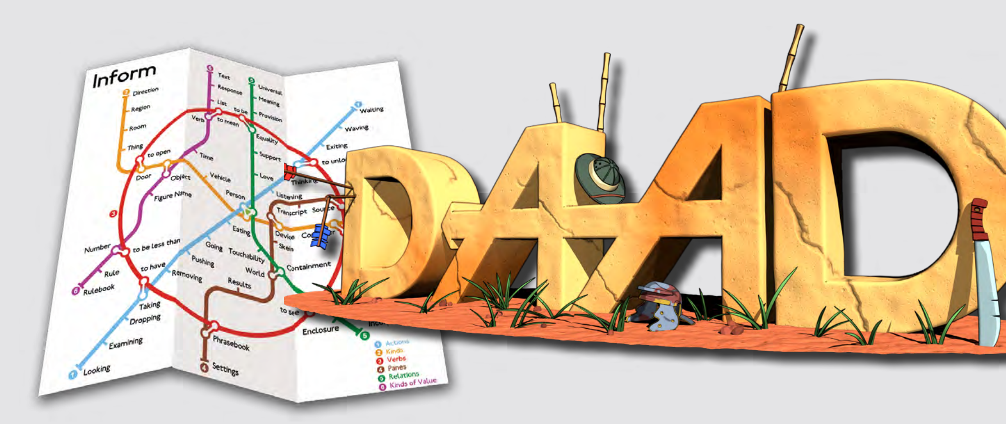


Uto (**@uto_dev**), el prolífico autor de herramientas para la creación de aventuras de texto, sacó el mismísimo día 1 de enero la nueva versión del archiconocido **DAAD Ready**. Y no son pocas las novedades que han llegado con el año nuevo. Ningún sistema se ha quedado sin su regalo:

- MS-DOS: Corregido un error relacionado con el *condacto* `MODE` y la selección de caracteres.
- HTML: Corregido error con el *condacto* `MODE` y la selección de caracteres. Se corrigió otro error con la función «Más...» que ocurría cuando se solicitaba la entrada.
- ATARI ST: Ahora se crea una imagen de disquete (ST) adecuada con tu juego. Esta imagen se ubicará en RELEASE\ATARIST\FLOPPY
- AMIGA: Ahora se crea una imagen de disquete (ADF) adecuada con tu juego.
- ZX128PLUS3: se corrigió el error con la sustitución de «@» en los juegos en inglés.
- ZX128TAPE y ZX128PLUS3: Se corrigió el error con `TAKEOUT`, ya que las banderas no se actualizaban, y el de HABLA en intérprete de español.
- BASES DE DATOS DE INICIO: los archivos DSF de inicio para los 5 idiomas se han actualizado para facilitar la lectura.
- COMPILADOR: Los procesos ahora pueden aparecer en cualquier orden en el código fuente, y la lista de procesos puede tener entradas en blanco. Además, el mismo proceso puede aparecer en más de una ocasión (si es así, las distintas partes se concatenan en un solo proceso unificado).

Todo eso y mucho más lo encontramos detallado en un extenso manual. Por su parte, el **DAAD Ready 0.9.2**, lo podéis encontrar en la siguiente web: ■





PUNY BUILDTOOLS 2.0

Stefan Vogt (@8bit_era) ha presentado en sociedad una nueva utilidad que promete devolver su antiguo esplendor a la archiconocida librería **PunyInform**. Con las **Puny BuildTools** seremos capaces, al más puro estilo **DAAD Ready**, de gestionar nuestros proyectos y compilar, probar, convertir imágenes en pantallas de carga y crear imágenes de disco para los sistemas retro desde una simple línea de comandos. La versión 2.0, bautizada con el nombre en clave *Helix Nebula*, ha sido reescrita casi desde cero, tanto en su código interno como en la propia documentación del proyecto y su ayuda. Más de veinte sistemas son ahora compatibles con la versión 5 de la Máquina Z, (otros siete solo soportan la versión 3) gracias a este *software* que corre tanto en Linux de 64 bits como en Windows a través de WSL2, o en MacOS a través de *OrbStack*. ■

link.caad.club/8zbkk

DAAD V3

Uto no conoce el descanso y, además de no parar de sacar actualizaciones de **DAAD Ready**, comenta desde sus grupos de Telegram un trabajo que pondrá de patas arriba la comunidad cuando lo termine: ni más ni menos que una versión 3 del **DAAD**.

Contando con el beneplácito y la colaboración del autor original, Tim Gilberts, la nueva versión del **DAAD** promete interesantes novedades: conexiones y banderas de objeto modificables, *condactos* específicos para aventuras por menús, indirección en ambos parámetros... Y la lista de novedades todavía no está cerrada, pues el proyecto se encuentra en pleno desarrollo.

Cuando aparezca, esta nueva versión del **DAAD** contará con intérpretes para todas las máquinas originales. Esperamos poder ampliar próximamente esta información con la extensión que se merece, ¡atentos a estas páginas! ■



t.me/daadready

NOTICIAS

Eventos

RESULTADOS DE LA *PUNYJAM #4*



El pasado mes de noviembre empezaba la cuarta edición de la *PunyJam* y apenas un par de meses después supimos el palmarés. Lamentablemente, no hay ninguna aventura española entre las afortunadas, pero seguro que eso cambia cuando llegue la *PunyJam #5*. A continuación tenéis la clasificación definitiva junto con su puntaje. ■

itch.io/jam/punyjam-4

1	**The Ruin of Oceanus Prime** de Marco Innocenti	8,56
2	**Cargo Breah** de Garry Fancis	7,92
3	**Shaka!** de Olaf Nowacki	7,54
4	**Redux** de Shawn Sijnstra	7,20
5	**Minimal Game** de Michael Bub	7,17
6	**Pharaoh** de Gianluca Girelli	6,33

AGOTY AWARDS 2023

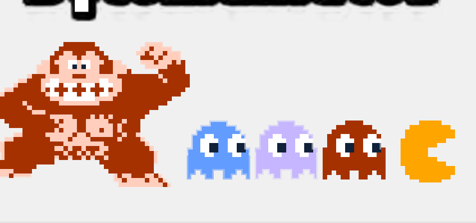


Seguimos de fiesta con la ceremonia de entrega de los *AGOTY Awards*, probablemente uno de los más prestigiosos premios aventureros que podemos encontrar en la actualidad. Organizado por Raúl Muñoz y Esther Matamoros, este concurso no solo ha ganado prestigio año tras año, sino que se ha convertido en un referente para los creadores independientes que deben enfrentar sus proyectos a un selecto grupo de jueces internacionales. Pues bien, se retransmitió la ceremonia de entrega de los premios, con **Monolith** como gran triunfadora. Puedes consultar el palmarés completo de cada una de las múltiples categorías aquí: ■

agotyawards.com/ranking-2023







1	**Nutca** de Diego Pardal	34
2	**La Isla de Ruth** de Juan Antonio Fernández	33
3	**Los Anillos de Saturno** de *Cronomatic*	31
4	**Matar al César** de *Xave*	30
5	**13 Rue del Percebe** de Manuel Martínez	24
6	**Central Nuclear Atom** de *Gorkel*	16

CONCURSO AVENTURA DE *BYTEMANIACOS* 2023

ArnauJess arrancaba la gala de entrega de premios del Concurso Aventura organizado por *Bytemaniacos*. Con una destacada presencia de autores y seguidores, el chat hervía con reflexiones y opiniones sobre de dónde viene y a dónde va el mundo de la aventura. Más que una entrega de premios, parecía uno de los antiguos episodios del *podcast Conversacionales* que tantas horas de siesta proporcionó a grandes y pequeños.

En la categoría de RPG saltó la liebre y, rompiendo todas las quinielas, se impuso **Survival Dungeon** de *McFly*, un RPG para ZX Spectrum programado íntegramente en BASIC. Bromas aparte, se trata de toda una demostración de buen hacer en la programación en un lenguaje tan limitado como es el BASIC del Spectrum.

En el apartado de Aventuras de Texto la cosa estuvo muy reñida, especialmente entre dos de los títulos que más han dado que hablar en los últimos tiempos, **La isla de Ruth** y **Nutca**. Al final fue el oso de **Nutca** el que se llevó el salmón a la boca, pero tuvo que esperar hasta la última ronda de votaciones para cantar victoria por un único punto de diferencia. No podemos dejar pasar la oportunidad de recomendaros los otros juegos participantes, que demostraron que el Spectrum y la aventura aún pueden dar muchas alegrías. No dejéis de darles un tiento y de ofrecer algo de *feedback* y cariño a sus autores, que bien ganado lo tienen. El resto de participantes, por orden de puntuación, fueron **Los anillos de Saturno**, **Matar al César**, **13 Rue del Percebe** y **Central Nuclear Atom**. Enhorabuena a los premiados y a todos los participantes, porque gracias a ellos el mundo de la aventura sigue vivo y coleando. ■



VENCEDORES *GOTY 2023* DE PLANETA SINCLAIR

Planeta Sinclair entregó el pasado 17 de febrero los premios al juego del año en una ceremonia que no tenía nada que envidiar a la televisión. Una puesta en escena maravillosa, unos presentadores que dominaban su oficio y unos grafismos profesionales nos demostraron que el mundo del retro puede ser moderno y atractivo. Y si lo primero en este tipo de galas son los juegos, este año eran todos de una extraordinaria calidad. Destaca por encima de todos **Seraphima**, de Zosya entertainment, con unos detallados gráficos y una trepidante jugabilidad. Pero a nosotros lo que nos interesa son las aventuras de texto, el rol... y en esos campos, este concurso estuvo bien servido. En la categoría de aventuras de texto ganó **Area 51: Roswell Incident** de Furillo Productions, un juego marca de la casa que nos sorprendió hace unos meses con su hábil manejo de la versión navegador, incorporando lluvia y efectos sonoros. El segundo lugar fue para otro de los clásicos en nuestras páginas, **The Ghosts of Blackwood Manor** de Stefan Vogt, seguidos de **Shangri-La** y **Eclipsia**, ambos de Luís Peres, para terminar con otro juego de Furillo, **The Dark Veil**. Mención aparte para un juego que nos toca muy de cerca y que se merece estar en lo más alto: **Tiny Nightmares**, de nuestro redactor *EJVG*. Aquí tenéis el vídeo de la gala: ■


link.caad.club/8j711

RESULTADOS DE LOS *IFDB AWARDS 2023*

Un año más se fallan los premios *IFDB* a las mejores aventuras de texto del año. Entre los ganadores cabe destacar la presencia de nuestro amigo *paravaariar* con su juego **El Virulé, segunda parte: Padre**. Sin duda, un merecido reconocimiento para una de las mejores aventuras del año. Además del empate en el primer puesto entre **Dr. Ludwig and the Devil**, de SV Linwood y la aventura revelación **Repeat the Ending**, de Drew Cook, también algunos de nuestros colaboradores han obtenido su merecido premio, como *Mathbrush* con **Never Gives Up Her Dead**, Aaron A. Reed con **You Are Standing** o Stefan Vogt con **The Ghosts of Blackwood Manor**.

A todos ellos y, por supuesto a toda la comunidad aventurera, enhorabuena por esta fantástica cosecha de aventuras de 2023. Aquí tenéis el palmarés completo: ■


link.caad.club/wqxmm



RETROPARLA 2024

El pasado 2 de marzo, el **CAAD** acudió a *RetroParla*, evento que se celebra anualmente en la Casa de la Juventud de Parla (Madrid). Allí se desplazaron Eduardo Villalobos (*EJVG*) y Pablo Martínez (**La Casa al Otro Lado de la Tormenta**) para difundir la palabra entre los aficionados a la retroinformática y a los videojuegos en general.

La percepción de que el *RetroParla* se afianza como una de las citas más importantes del mundo retro, viene avalada por la cantidad de visitantes que pasan por allí durante las dos jornadas del evento. Hubo una muy buena recepción y fueron muchos los amigos que pasaron a ver las novedades o simplemente charlar un poco con *EJVG* y Pablo, desde gente más conocida en la escena como César Hernández, autor del emulador *ZEsarUX* que tanto ha aportado a las aventuras de texto, hasta antiguos lectores de los primeros números del **CAAD**.

Pablo, generosamente, prestó su flamante recién recibido Spectrum Next para poder ejecutar aventuras en él, y su atractivo diseño hizo que muchos se acercaran por allí a tocarlo y poder jugar a juegos de la talla de **Los Elfos de Maroland** o **Las Aventuras de Rudolphine Rur**, ambos de *Dwalin*.

Pero sin duda, unos de los grandes protagonistas del **CAAD** fueron los niños. En nuestro *stand* se presentó uno de los proyectos del **CAAD** que verá la luz en los próximos meses: una versión para navegador de **Farila y los duendes del frío**, juego de *EJVG* que participó en la *Jam* de aventuras de texto para niños de 2021, portada por José Luis Cebrián. Este juego despertó interés entre los padres que mostraban su preocupación por la falta del hábito de lectura entre las nuevas generaciones. Las aventuras requieren cierta concentración y una feria retro quizá no sea el mejor sitio para jugarlas, pero despertaron la curiosidad... en especial la de la pequeña Carolina que, con apenas 8 años, estuvo más de dos horas sin moverse de la silla y llegó a acabarse el juego entero sin apenas ayuda. Mil gracias para Carolina y para su madre, que aguantó estoicamente de pie el tiempo necesario para que su hija lograse devolver la corona robada a la reina de las hadas.

Estas cosas hacen que merezca la pena el esfuerzo de mantener vivo lo que, de lo contrario, habría desaparecido en la noche de los tiempos. ¡Larga vida a *RetroParla*! ■



PASATIEMPOS

Por  @Tranqui69 



¿Cómo se llamaba el personaje que, tras aparecer por primera vez en la revista *Microhobby* 192, se dedicó a ayudar al Viejo Archivero mientras devoraba a los incautos aventureros?







Busca los nombres de los juegos participantes en el concurso de aventuras de Bytemaniacos 2023

S	B	D	K	W	T	C	W	R	V	X	K	L	R	M
Y	U	X	N	D	R	P	F	L	J	A	C	A	A	T
F	H	R	X	M	U	Q	Q	B	O	J	Z	I	S	E
H	T	J	V	E	V	G	Z	J	X	P	E	S	E	C
F	U	Z	M	I	U	M	O	F	S	O	Q	L	C	K
O	R	G	R	A	V	V	U	W	M	Q	P	A	L	B
A	A	W	W	Q	L	A	Q	Y	A	D	K	D	A	Q
H	J	Y	K	R	E	N	L	R	P	E	Y	E	R	N
C	P	W	D	Q	Z	W	M	D	Z	B	G	R	A	L
Q	H	W	D	N	E	V	T	X	U	U	X	U	T	L
A	N	I	U	P	Q	C	A	B	I	N	W	T	A	T
R	Q	T	Q	Q	G	C	C	A	E	M	G	H	M	A
T	C	E	B	E	C	R	E	P	L	E	D	E	U	R
A	P	P	A	W	N	J	P	J	C	X	M	D	O	R
I	Y	D	N	K	M	U	I	D	M	F	K	I	C	N



Recuerda que si quieres pistas, siempre puedes contar con la **WIKICAAD**.

 wiki.caad.club

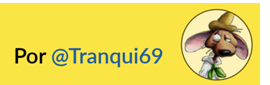
SOLUCIONES CAAD 62

.	.	.	M	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	P	C	.
.	.	.	.	E	.	A	Z	.	.	.	.	.	.	.	A	H	.
.	.	.	.	.	R	.	.	.	.	.	.	.	.	.	R	E	D
.	.	.	.	N	.	Y	.	.	.	.	.	.	.	.	A	M	A
S	E	Q	U	E	N	T	I	A	S	O	F	T	.	.	V	O	R
.	.	.	I	V	S	A	E	Z	.	.	.	.	.	.	A	U	E
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	A	M	I
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	R	B	N
.	.	S	T	R	O	L	L	E	R	S	O	F	T	.	I	R	T
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	A	A	.
R	U	B	E	R	E	A	G	L	E	N	E	S	T	.	R	.	.
.	.	.	B	I	N	A	R	Y	S	E	Q	U	E	N	C	E	.

Aquí tenéis la solución, para encontrar los participantes usad este fotmato (Dirección, X, Y)

AZ (E,7,2)
BINARY-SEQUENCE (E,4,12)
CHEMO UMBRíA (S,17,1)
DAREINT (S,18,3)
IVSAEZ (E,4,6)
MERY (SE,4,1)
N-N (SE,5,4)
PARAVAARIAR (S,16,1)
RUBER EAGLENEST (E,1,11)
SEQUENTIA SOFT (E,1,5)
STROLLERSOFT (E,3,9)

HUMOR

Por @Tranqui69 

EL PRIMER
«UNBOXING»
DE PETRA





El **CAAD** no se responsabiliza de la falta de talento de sus redactores. La única explicación que se nos ocurre para semejante ordinariez es que el autor sufriera algún tipo de traumatismo que le impidiese hacer la O con un canuto.

HUMOR

Por @loquedeberia



¿Qué haces paseando todo el rato el dedo por la pantalla? ¿La estás limpiando?



NO, ESTOY JUGANDO UNA AVENTURA GRÁFICA QUE NO TIENE OPCIÓN DE MARCAR LAS ZONAS INTERACTIVAS. ME SIENTO TODO UN **HARDCORE GAMER** DE LA VIEJA ESCUELA, ES APASIONANTE. YUPI...



HUMOR

Por @Timoneda 









Hola, publico #UnaTiraCadaDia. Si te ha gustado, compártela y sígueme para no perderte ninguna.

HUMOR

Por @Dr_Seventinain





AHORA EL CAAD EN PAPEL
CAAD
REVISTA PARA AVENTUREROS
AMSTRAD | SPECTRUM | MSX | C64 | MSDOS | ...
VIDEOJUEGOS RETRO DE AYER Y HOY
Ace Attorney
Y LAS NOVELAS VISUALES JAPONESAS
Más INFO
https://bit.ly/3aulaAQ

¡Únete a la Aventura!

Tanto si eres un lector habitual del **CAAD** como si es la primera vez que un ejemplar cae en tus manos, ya deberías saber que, en nuestra comunidad, nos apasionan las aventuras de texto.

Un tipo de juegos en los que cada día encontramos nuevos retos, exploramos mundos imaginarios, nos sumergimos en historias cautivadoras y disfrutamos de la riqueza de este género único. Sin embargo, para hacer crecer este fascinante universo, necesitamos tu ayuda.

¿Te encanta estar al tanto de las últimas noticias? ¿Eres un experto en alguna aventura en particular? ¿O simplemente quieres compartir tu amor por los juegos de texto? Entonces, únete a nuestro equipo y sé parte activa de nuestra comunidad.

¿Cómo puedes contribuir?

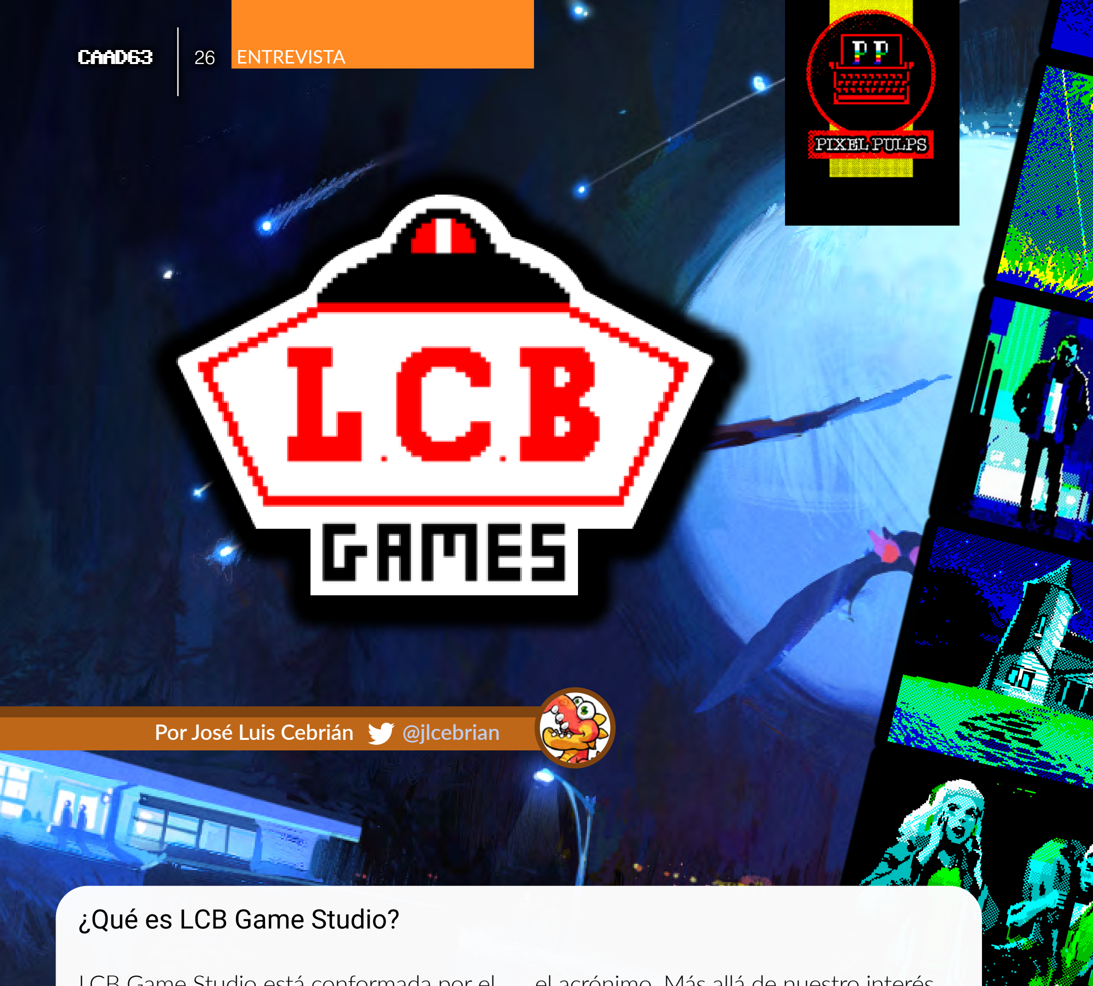
- **Redactando Noticias**: Mantente al tanto de las novedades y comparte con la comunidad las últimas tendencias, lanzamientos y eventos relacionados con las aventuras de texto.
- **Rellenando Fichas de Juegos**: Ayúdanos a construir una base de datos sólida y completa. Aporta tus conocimientos sobre tus juegos favoritos o descubre nuevos títulos para compartir con todos.
- **Actualizando la WikiCAAD**: Colabora en la creación de un recurso valioso para todos. Agrega información sobre autores, curiosidades, historias destacadas y cualquier detalle que enriquezca nuestra enciclopedia de aventuras de texto.
- **Participando en el Foro**: Fomenta la discusión y comparte tus experiencias. Pregunta, responde, y forma parte de las conversaciones que hacen crecer nuestra comunidad.

Visita nuestra web y descubre las secciones dedicadas a noticias, juegos, la wiki y el foro. Si encuentras algo que te apasiona o si tienes ideas frescas, ¡no dudes en sumarte!

Tu participación es clave para hacer de nuestra revista y comunidad un espacio vibrante y lleno de vida. Únete a nosotros en esta emocionante aventura de palabras y mundos imaginarios.

El **CAAD** no solo es un club de aventuras, es tu club de aventuras. Anímate a participar y deja tu impronta en el mundo aventurero. ¡Te esperamos!





Por José Luis Cebrián @jlcebrian

¿Qué es LCB Game Studio?

LCB Game Studio está conformada por el artista Fernando Martínez Ruppel —arte, música y efectos de sonido— y el escritor Nicolás Saraintaris —textos, *game design* y programación. Nos conocimos en 2012, año en el que empezamos a publicar relatos ilustrados seriados bajo el título de *El Carnicero Atlante*. Años más tarde, y después de muchísimos otros proyectos de ficción de género en dupla —ciencia ficción, terror, fantasía, etc.—, decidimos tener nuestra propia editorial a la que denominamos Literatura Clase B, nombre al que «LCB» de LCB Game Studio debe el acrónimo. Más allá de nuestro interés y pasión por la literatura y el cómic, hacemos juegos —a veces juntos, a veces por separado— desde el mismo año en el que nos conocimos. En 2021, después de un proyecto grande cancelado por la pandemia, decidimos crear un estudio para formalizar nuestras colaboraciones en el medio. Hoy ese estudio, al que habíamos pensado como una especialización de un proyecto más abarcativo, se transformó, por un movimiento metonímico imparable, en un proyecto de vida totalizador en donde nos sentimos muy contentos.

¿Qué son las *Pixel Pulps*?

Los *Pixel Pulps* son novelas visuales que combinan la escritura rápida de los relatos seriados en revistas de género de la primera mitad del siglo veinte —los llamados *Pulps*— con el arte en *pixelart* de los juegos de ordenador de los años 80 —especialmente el color del ZX Spectrum.

Los *Pixel Pulps* son nuestro humilde aporte a la vuelta de los onomaturgos, es decir, a la idea de poder nombrar las cosas. Apoyados en el simple pero poderoso recurso *marketinero* de la aliteración —el sonido de la «p», oclusiva labial sorda— y el paralelismo —un pareamiento entre dos palabras de la misma extensión, cinco caracteres en este caso— acercamos dos términos que arrastran mucho sentido y hacen todo el trabajo duro por nosotros: Los píxeles y los *pulps*.

Los *Pixel Pulps* son nuestra apuesta por el futuro de un pasado que no es nuestro presente.

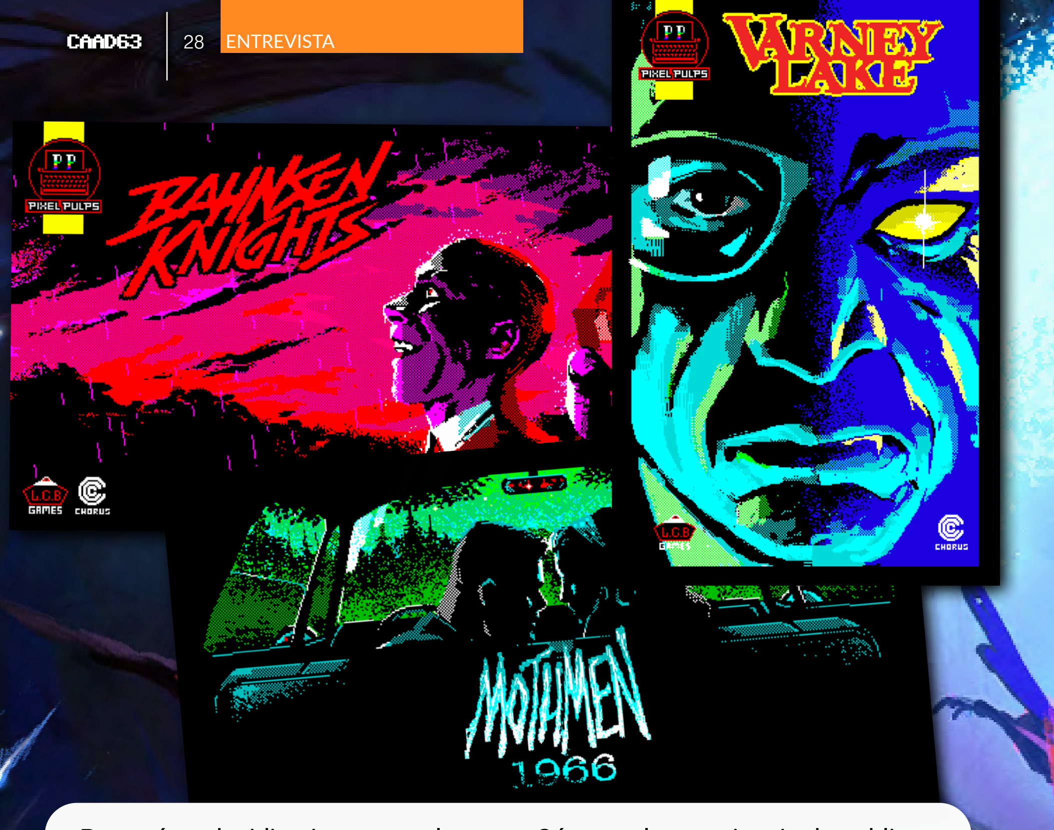
La edición física de la colección de *Pixel Pulps* se anunció el año pasado, incluso para consolas. ¿Sigue en proyecto? ¿Cuándo podríamos esperar su salida?

La edición física de los tres primeros *Pixel Pulps* sigue en pie, aunque hablar de continuidad, de «seguir», tal vez no sea preciso, ya que la edición física que saldrá no es la misma que anunciamos en su momento.

En cuanto a la fecha de salida, todavía no podemos decir demasiado.

¿Por qué os decidisteis por usar **Unity**? Recientemente surgió una gran polémica cuando la compañía anunció ciertas prácticas de monetización agresivas. ¿Recomendaríais el motor a otros estudios o autores indie?

Decidimos usar **Unity** porque Nico trabaja con el motor desde el 2012 y era la decisión más sensata en su momento. Ahora bien, los primeros *Pixel Pulps* que hicimos —**Shark Riders**, la primera versión de **Mothmen 1966**, y algún capítulo del **Bahnsen Knights** que utilizamos en el proceso de *pitch* de los primeros tres *Pixel Pulps* comerciales— los hicimos con **Ren'Py**, motor que recomendamos a quien quiera realizar relatos interactivos de manera rápida, con casi todas la funcionalidades que esperan los jugadores de una novela visual *out of the box*. Lo que ocurrió es que cuando firmamos con nuestro *publisher* y surgió la necesidad de portar el juego a consolas, el *porting* del proyecto en **Ren'Py** a Nintendo Switch era muy costoso, por lo que decidimos migrar todo a **Unity** por motivos comerciales —básicamente, porque el proceso de *porting* a consolas es más sencillo, y, por lo tanto, más barato. Más allá de esto último, el hecho de trabajar con **Unity** nos permite redefinir en la práctica, haciendo un *Pixel Pulp* atrás del otro, qué podemos hacer en términos de desarrollo en nuestros videojuegos— y la respuesta rápida a ese interrogante es «lo que se nos ocurra».



¿Por qué os decidisteis por usar la paleta de colores del ZX Spectrum? ¿Fuisteis usuarios de la máquina?

Los dos nacimos en el 83, y los dos jugamos con el Spectrum de primera mano, así que es algo que evoca nuestra juventud. Pero también es una limitación, y las limitaciones son muy importantes en cualquier hecho creativo.

Dicho esto, y como estamos limitados por el uso de la paleta del Spectrum, para trabajar nuestras piezas es clave el uso del claroscuro. La imagen debe funcionar en blanco y negro, y permitir su legibilidad. En este caso las influencias de Fer vienen del mundo del cómic: Alberto Breccia y Jorge Zaffino principalmente.

¿Cómo es la experiencia de publicar un título *indie* en tantas plataformas y tiendas? ¿Recibe buena acogida?

Lanzar un juego en tantas plataformas implica, de manera esperada, casi obvia, un esfuerzo adicional; pero hacerlo en simultáneo es algo realmente agotador. Cada una de las plataformas tiene su propio sistema de aprobación, con sus tiempos y sus requerimientos. Todo este proceso resume cabalmente la idea de aquel último diez por ciento de cualquier proyecto del que se habla en el mundo del desarrollo, un valor que representa en términos de tiempo infinitamente más que un diez por ciento nominal.

En cuanto a la recepción, desde un

primer momento ha sido excepcional. Los *Pixel Pulps* han sido cubiertos en detalle en *podcasts*, *streams*, y prensa escrita de todo el mundo, desde Argentina a Japón, pasando por Estados Unidos, México, Perú, Finlandia, Francia y España... Hemos dado entrevistas, hemos viajado a eventos en los que nos han nominado —aún cuando todavía no ganamos ningún premio—, hemos recibido centenares de mensajes por redes sociales... ¡Hasta se han escrito guías para platinar nuestros juegos! Realmente no podemos pedir mucho más.

¿Cómo es la experiencia de trabajar con un *publisher* para un desarrollador *indie*?

Trabajar con un *publisher* como Chorus Worldwide a nosotros nos permitió alcanzar lugares que tal vez nos hubiera costado alcanzar si hubiésemos decidido hacer todo bajo un formato de autopublicación. Para dar un ejemplo sencillo, nuestros *Pixel Pulps* no hubieran tenido presencia en eventos internacionales como *PAX* en Seattle o el *Tokyo Game Show* si hubiésemos decidido elegir el camino de la autopublicación.

En la disyuntiva de trabajar o no con un *publisher*, creemos que no hay una respuesta para todos, si no que cada estudio, con su situación y contexto particular, debe evaluar las ventajas y desventajas de hacerlo. Y para esta evaluación, es clave la comunicación entre pares. Antes de firmar con un *publisher*, recomendamos hablar con gente que ya haya trabajado con ellos, para tener en cuenta otras experiencias a la hora de sopesar cualquier tipo de decisión.

Habéis anunciado que un cuarto *Pixel Pulp* ya está en camino. ¿Podéis adelantar algo sobre él?

El nuevo *Pixel Pulp* en el que estamos trabajando es un *slasher*. Todavía no lo hemos anunciado oficialmente, pero podemos adelantar que la acción transcurre en Alaska, que habrá muchas muertes y que utilizaremos un sistema de «Miedo» —análogo al sistema de «Confianza» que implementamos en **Bahnsen Knights**— con el que el jugador podrá controlar de manera indirecta las acciones de los NPCs en la historia.

¿Existirá un fin para las *Pixel Pulps*, desembocarán todas en un «gran final», o la fórmula está pensada para continuar indefinidamente?

Un poco en broma decimos que queremos transformarnos en «los *Pulps* de las ficciones interactivas». Y la clave está en la proliferación. No se puede ser *Pulp* sin apuntar a publicar mucho. La idea de «final» es algo que tratamos de dejar de lado por ahora, un truco análogo al que utiliza cualquiera de nosotros cuando elige no pensar en su propia mortalidad.

Muchas gracias por vuestro tiempo, y mucha suerte en todos vuestros proyectos, que siempre tendrán cabida en las páginas del **CAAD**. ■

Mika Kujala

Codename Obscura

...o cómo terminar lo que se empieza

Por *Para Vaariar* @paravaariar

Codename Obscura no es solo una historia interactiva de tipo *parser* maravillosa, también su propia creación es una historia que merece ser contada. Mika Kujala, su creador, acepta encantado que le hagamos algunas preguntas. ¡Él lo consiguió! ¡Decidió terminar lo que empezó hace 37 años! Para disfrute de muchos. De alguna manera su historia debería inspirarnos a terminar nuestros proyectos a medias. Comprobaremos en esta entrevista que puso muchísima pasión y esfuerzo, pero que sin duda mereció la pena.











CODENAME OBSCURA ES UNA AVENTURA DE TEXTO CON GRÁFICOS DE ESTILO RETRO PARA SPECTRUM NEXT, DESARROLLADA CON EL *PARSER* **ADVENTURON** EN MODO DE COMPATIBILIDAD DE 8 BITS.



Es el año 1987. Como el agente Sinus de la organización T.U.R.T.L.E., te han asignado una tarea en Italia. Hace unas semanas, tu colega, el agente Onyx, fue enviado a Aurelia, un pequeño pueblo del norte de Italia. Su misión era reunir información y descubrir los negocios del enigmático conde Schwarzberg. Se rumorea que está involucrado con organizaciones criminales, incluida la infame mafia italiana, pero las actividades del conde hasta ahora han permanecido ocultas. Tu jefe, Ember, recibió recientemente una petición de apoyo del agente Onyx, así que *tú*, el agente Sinus, serás transportado urgentemente a Aurelia para ayudar y evaluar la situación.

mikakujala.itch.io/codename-obscura

Empezaste el desarrollo de *Codename Obscura* en 1987, pero he leído por ahí que su título original era *Paholaisen Silmä* («El ojo del demonio» en finlandés). ¿Ha estado el ojo del demonio mirándote durante todos estos años?

Paholaisen Silmä fue mi proyecto más ambicioso de aquella época. Un poco demasiado ambicioso, como se pudo comprobar. En los 80, me encariñé mucho con mi ZX Spectrum 48K. Mis juegos favoritos en ese momento incluían títulos como **Eureka!**, **Ant Attack**, **Sherlock** y **The Hobbit**. Aprender a programar en Basic escribiendo mis propias aventuras de texto fue, con diferencia, mi pasatiempo favorito. Incluso aprendí algo de programación en ensamblador, lo suficiente como para poder añadir algunos gráficos en las localidades.

¿Por qué abandonaste su desarrollo?

El medio de almacenamiento era una cinta de casete, y a medida que el juego crecía gradualmente en tamaño, empecé a tardar mucho tiempo en guardarlo y cargarlo desde la cinta. Cuando se ejecutaba, el juego comenzó a fallar con errores de falta de memoria. En aquellos años, mientras estudiaba desarrollo de software en la Universidad Tecnológica de Helsinki, fui lo suficientemente «inteligente» como para meter un algoritmo de compresión hecho por mí mismo para las descripciones de las localidades y reducir la cantidad de memoria que consumían. De alguna manera funcionó, pero la lógica de todo aquello comenzó a salirse de mi control. Se ejecutaba muy lento y había tantas variables con identificadores cortos que comencé a confundirme con todas ellas. Además la única forma de programar era usar el editor de Basic del ZX, que en realidad ni siquiera tenía una función simple de buscar y reemplazar, así que poco a poco me frustré con todo el asunto y comencé con otras aficiones.

¿Cuándo volviste sobre ello?

No recuerdo exactamente cuándo escuché por primera vez sobre el nuevo ZX Spectrum Next en Kickstarter, pero me recordó al antiguo Spectrum y a todos aquellos excelentes juegos. Conseguí un Next en 2020. Fue entonces cuando comencé a revisar todos los viejos casetes que contenían programas de Spectrum. Los rescaté de una caja en el ático donde estaban cogiendo polvo. Luego investigué y usé muchas herramientas, *Audacity*, *MakeTZX* y *audio2tape* entre ellas, para intentar sacar el juego de la cinta en formato WAV y luego a formato de texto.

Después de algunas pruebas y errores, finalmente conseguí convertir el juego original de la vieja cinta a un archivo de texto con el programa Basic original. Luego probé varias herramientas de Basic, por ejemplo el compilador *Boriel ZX Basic*, para poder terminar el juego y compilarlo nuevamente en código máquina del Z80. En ese momento estaba bastante ocupado en mi vida, con mi hija adolescente y el trabajo de desarrollo de









PAHOLAISEN SILMÄ SE DESARROLLÓ EN UNA MEZCLA DE BASIC Y ENSAMBLADOR SOBRE ZX SPECTRUM.

software, así que incluso cuando por fin tuve las herramientas adecuadas, todavía no tenía toda la energía necesaria para arreglar y terminar el juego, me seguía pareciendo una tarea abrumadora.

Bueno, fue un primer paso. ¿Qué fue lo que definitivamente hizo que lo terminaras?

Tendríamos que irnos hasta el año 2022. Fue entonces cuando me topé con algo llamado **Adventuron**. Sin darme cuenta todavía, era exactamente el tipo de herramienta que había estado buscando. **Adventuron** es un sistema muy práctico de creación de aventuras de texto basado en navegador que se puede utilizar para crear aventuras con estilo retro, gráficos incluidos, para ejecutarlos también directamente en el navegador. Además, cuenta con un modo de compatibilidad de 8 bits para crear juegos compatibles con los ZX Spectrum +3 y ZX Spectrum Next.

Comencé a experimentar con **Adventuron**. Tomé algunas descripcio-



nes de ubicaciones del juego original **Paholaisen Silmä**, las traduje al inglés y agregué algo de lógica para las localidades. Estaba entusiasmado. Ahora no solo podía completar el proyecto que comencé allá por el 87, sino que también podría producir fácilmente dos versiones del mismo, una para navegador y otra compatible con ZX Spectrum Next.

Cuanto más trabajaba con **Adventuron**, más me gustaba. Hay que decir que algunas cosas son peculiares con la sintaxis de su lenguaje de *script*, y la documentación puede resultar también un poco confusa. Sin embargo, tuve la suerte de que su creador, Chris Ainsley, charlara conmigo en Discord. ¡Incluso buscamos juntos algunos errores dentro de la parte de generación **DAAD** del modo de 8 bits! La versión beta ya incluye una increíble cantidad de funciones, incluso una de superposición de gráficos. Para cualquier proyecto de juego de aventuras de texto de estilo retro, **Adventuron** me parece una herramienta más que suficiente.

En una reseña, Jeff J. McCoskey admira tu inconmensurable «colaboración contigo mismo trascendiendo en el tiempo». ¿Cómo lo ves tú?

Bueno, finalmente encontrar esta cinta de casete vieja y polvorienta con el juego desordenado e iniciar un proceso que podríamos llamar arqueología de datos, fue realmente como viajar al pasado y encontrar una joya sin pulir de aquellos días pasados. También me recordó el entusiasmo y la inteligencia de mi antiguo yo, que

entonces tenía 22 años. ¡Tenía tantas ideas e historias, que me salían por las orejas!

Antes de 2023, ¿quién sabía de la existencia de tu juego?

Nadie más que yo. Probablemente mi madre se dio cuenta de las largas horas que pasaba con el Spectrum, pero no tenía la menor idea de lo que estaba haciendo.

Y luego lo subiste a *IFComp 2023*, uno de los mayores escaparates de la aventura.

Sí, ya que estaba decidido a pasar por todos estos problemas para terminarlo, decidí que solo por diversión, inscribiría el juego en alguna competición. *IFComp 2023* parecía el objetivo perfecto, aunque sabía que se trataba principalmente de una comunidad de **Inform 7**. Pero me dije, qué diablos, ¡probemos a ver qué pasa!

¿Cuáles crees que fueron las principales lecciones aprendidas después de recibir todos esos comentarios tras la *IFComp*?

Definitivamente, aprendí a evitar el uso excesivo del comando USE. Recibí críticas por ello en muchas ocasiones durante la competición. Hay algunas situaciones en **Codename Obscura** que requieren que se dé una orden exacta sin aceptar apenas sinónimos. Esto captura de alguna manera la sensación de los juegos retro de los años 80. Todavía recuerdo como si fuera ayer haber intentado encontrar la palabra exacta cuando jugaba a **Eureka!** en los años 80, y romperme la cabeza lleno de frustración por aquel torpe analizador. ¡Se podría decir que **Codename Obscura** logró satisfactoriamente recrear esa misma sensación! Además, al jugar y revisar los otros juegos de la *IFComp*, me sorprendió mucho la calidad y el nivel de inmersión de algunos de ellos, en su mayoría utilizando solo representación textual. Definitivamente aprendí más sobre cómo crear comienzos cautivadores y personajes interesantes. En general, debo decir que participar en *IFComp 2023* fue el evento más divertido e inspirador que he tenido en muchos años.

Hablemos un poco del juego. La atmósfera italiana está bastante lograda con ciertos elementos típicos, la luz de los gráficos etc. ¿Estaba claro desde el principio la ubicación de tu historia o pensaste que encajaba en la trama?

El juego original en realidad estaba ubicado en el norte de Méjico. Decidí cambiar la ubicación de **Codename Obscura** porque había viajado mucho por Italia durante los últimos años, así que Italia era quizás un entorno con el que me sentiría más cómodo. Además, tuve la oportunidad de incluir algunos diálogos en italiano en el juego, aprovechando mis estudios en ese idioma.

La inspiración para el **Paholaisen Silmä** original inacabado allá por los años

80 debe haber venido principalmente de la aventura de texto **Eureka!**, que tenía varias partes: Prehistoria, Antigua Roma, Gran Bretaña Artúrica, Época Romana, Alemania de la Segunda Guerra Mundial y Caribe moderno.

¿También cambiaste algo de la historia?

Para la historia, utilicé principalmente lo que ya estaba en **Paholaisen Silmä**. Los cambios más significativos fueron dos. El primero es el hipódromo, ya que en el juego original era un circuito de Fórmula 1. Una carrera de caballos parecía más adecuada para un pequeño pueblo italiano. El segundo es la computadora central de las instalaciones, que era la emulación de una pantalla de *mainframe* IBM con fondo verde, con indicaciones y comandos similares. Podría haberlo transferido como tal directamente a **Adventuron**, pero el modo de compatibilidad con 8 bits no admite cambiar los colores, así que la computadora central de IBM se convirtió en un ordenador con una disposición peculiar de botones de comandos.

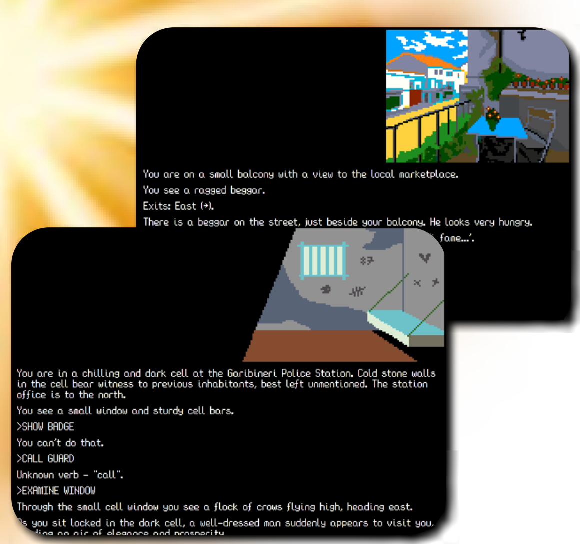
Los gráficos del juego son muy buenos. ¿Puedes contarnos algo sobre ellos?

Tengo algo de experiencia en pintar con acrílicos y óleos. El *pixel art* también me ha fascinado desde siempre porque revela una propiedad muy básica de la creación artística, es decir, cómo, utilizando elementos, líneas y colores muy simples, se puede crear una imagen que transmita la idea del tema objetivo.



Para la mayoría de las imágenes en **Codename Obscura** tuve alguna imagen de referencia como punto de partida, y luego usé *Krita* para crear la imagen en *pixel art*. Debo decir que aunque dibujar con *Krita* es divertido, la cantidad de trabajo con estas imágenes, más de sesenta, fue enorme. Especialmente cuando quería que la paleta de colores fuera compatible con el modo de 8 bits de **Adventuron**. Ceñirse a esta paleta me generó bastante frustración; algunas imágenes eran perfectas en la versión del navegador pero no quedaban bien en la versión Spectrum, así que necesitaba probar y volver a probar, cambiar los colores de la paleta, etc. Mucho trabajo, pero decidí que había llegado demasiado lejos en este proyecto para





abandonar por eso. Sobre todo para no dejarlo otra vez después de todos estos años. Así que la única opción era simplemente continuar.

¿Cómo enfocaste las pruebas, la parte de *test*?

Bueno, cuando se suponía que debía empezar a probar el juego, tuve el COVID. Me afectó mucho. El tiempo que había destinado a las pruebas lo pasé con fiebre alta. Cuando llegó la fecha límite de la *IFComp* estaba bastante seguro de que todavía habría algún error terrible. Para mi gran sorpresa, nadie informó de nada realmente bloqueante. Puede ser que todos mis años de trabajo como desarrollador de *software* hayan establecido algún tipo de calidad de trabajo y que pueda llegar a funcionar a la primera. No se me ocurre ninguna otra explicación por la que **Codename Obscura** no haya sido un completo fracaso en la *IFComp*, dada una etapa de testeo prácticamente inexistente.

Muchas gracias Mika, por esta entrevista. En la descripción de tu juego dabas algunas pistas de esta historia pero no podíamos dejar pasar la oportunidad de profundizar sobre ella.

Gracias a vosotros. Muchas gracias por esta divertida entrevista.

• • • • • •

La historia de Mika nos hace reflexionar sobre la cantidad de cosas que dejamos en el tintero. Deberíamos dejar que tomaran alguna forma, la que sea, en vez de estar rondándonos por tiempo indefinido. Las ideas maduran con nosotros, permitiendo seguramente que alcancen formas mejores, pero en algún momento tienen que ser simplemente terminadas.

Para Mika Kujala, sacar a la luz **Codename Obscura**, un proyecto que ha vivido en letargo con él durante décadas, y que ha sacado adelante con gran pasión y esfuerzo, ha tenido que ser definitivamente liberador.

Si no habéis probado el juego, os animo a hacerlo, y estaremos atentos a las nuevas creaciones de Mika, seguro que ahora ha cogido carrerilla. ■

ENTREVISTA A... LUÍS PERES

Por André Leão

Luís, cuéntame un poco sobre ti. ¿A qué te dedicas, cómo ha sido tu recorrido hasta ahora y cómo ha influido el Spectrum en tu vida profesional?

Acabo de cumplir 54 años y llevo 32 trabajando como ilustrador, desde que comencé en 1992. A partir de 2008 como *freelance* a tiempo completo desde mi sitio web: icreateworlds.net

La historia es muy larga, pero en resumen, *Espacio 1999* en 1977 y *La historia interminable* en 1984 son en gran medida responsables de que desembocara en esta área creativa, la ilustración. Cuando tenía siete años y vi aquellas naves, dedicaba todo mi tiempo a dibujarlas, pero fueron el libro *La historia interminable* y la película de 1984 los que definitivamente me hicieron querer trabajar en imaginar mundos. En particular la primera imagen de la torre de marfil que aparece en la película. Esto cambió mi vida de tal manera que aún hoy en cada paisaje de fantasía que dibujo siempre hay un poquito de ese momento.

En realidad, el cine cambió mi vida y sólo soy ilustrador porque no pude ser director. No es casualidad que todos mis trabajos tengan una atmósfera cinematográfica, y me encanta ilustrar en 16:9. Cosas como *Blade Runner*, *Dune*, *Lady Halcón*, *Tron*,



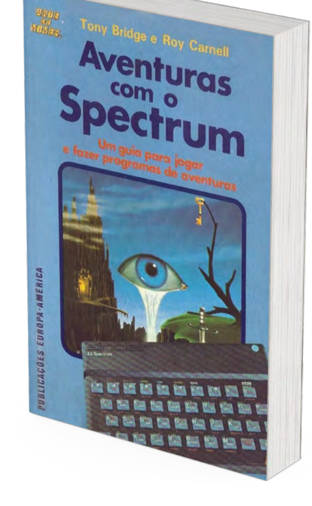
Los Goonies, *El nombre de la rosa* (libro y película) moldearon toda mi vida y fueron mi escuela de ilustración.

Cuando apareció el Spectrum, fue uno de los grandes motores de mi imaginación. Las generaciones jóvenes no lo pueden imaginar, pero en un mundo sin internet ni ordenadores, era un objeto mágico que nos permitía tener en casa videojuegos que eran casi tan buenos como los de los recreativos.

Además, el Spectrum me ayudó a aprender inglés mientras pasaba horas jugando aventuras. Recuerdo haber puesto el vinilo con la banda sonora de la película *La historia interminable* y teniendo la novela al lado, intentar resolver los bloqueos de la aventura para Spectrum. ¡Durante meses!

Con la banda sonora de *La guerra de las galaxias* hice lo mismo para los juegos **3D Starstrike** y **Starstrike II**, **Starglider** o cualquier cosa especial que pillase para el Spectrum. Me encantaba **Deathchase**, **Jetpac** y muchos de esos clásicos de Ultimate que todo el mundo conoce y que llenaron la mayor parte de mi adolescencia, incluso a mediados de los 80.

Pasé horas tecleando listados de revistas. En particular, si eran aventuras. Una vez pasé días tecleando una de mis aventuras favoritas en BASIC que luego logré modificar para hacer el juego más grande y colorido que el original, a pesar de que solo tenía conocimientos rudimentarios de BASIC. El juego se llamaba **Eye of the Star Warrior**, del libro *Aventuras com o Spectrum* que aún conservo. Fue otro de los juegos memorables para mí en aquel momento, sobre todo porque me llevó mucho tiempo teclear el código.



Blade Runner, *Dune*, *Lady Halcón*, *Tron*, *Los Goonies*, *El nombre de la rosa* (libro y película) moldearon toda mi vida y fueron mi escuela de ilustración.

Alrededor de 1987, en la escuela secundaria, mis profesores dijeron que yo era un fracasado y que nunca podría ser nadie en el mundo de las «Artes», porque dibujaba naves y dragones, algo que no tenía valor, y que nadie me pagaría jamás por hacer esas porquerías. Decidí aceptar el consejo cuando me dijeron que dejara de estudiar porque no valía la pena, y al año siguiente no me matriculé. Aunque todos pensaban que estaba en la escuela secundaria (incluso mis mejores amigos y mis padres), simplemente fingía que estaba allí. Salía de casa todos los días como si fuera a clase, entraba por la puerta del colegio y salía por la parte de atrás, yendo a la playa a dibujar, y así pasé todo el curso 1987/88. Gracias a la cantidad de dibujos que acumulé ese año, cuando dejé el Ejército en 1992 fui elegido por una empresa en Portugal que intentaba crear el primer juego portugués para PC. Luego comencé a trabajar para Rui Tito (creador del juego **Alien Evolution** para Spectrum) y durante tres años trabajé en el desarrollo del juego **Gambys**, donde creé no solo los personajes, sino también todas las animaciones del juego, 2D y 3D.



Resumiendo, a partir de **Gambys** nunca paré y desde que Internet se popularizó, trabajo esencialmente como *freelancer* en ilustración, habiendo ilustrado muchos libros para niños, realizado trabajos para juegos de mesa, portadas de libros, etc.

Ahora, desde que redescubrí el **GAC**, he vuelto a crear aventuras para Spectrum, simplemente porque sí.

¿Qué recuerdos conservas todavía de los juegos que creaste a finales de los 80 y principios de los 90?

Siempre me han encantado las aventuras en Spectrum. De hecho, me ayudaron mucho a aprender inglés sin ningún esfuerzo y de una forma totalmente natural. El Spectrum apareció en Portugal cuando yo tenía 14 años, hacia 1984, y coincidió precisamente con el momento en que comencé a comprar libros en inglés. Había novelas de ciencia ficción que en ese momento no se habían publicado en

portugués y que eran casi objetos míticos, pero que de vez en cuando aparecían en una edición en inglés, así que un día comencé a comprarlas incluso sin estar seguro de que pudiera leerlas. Este fue el caso de *Dune*, aunque comencé con *God Emperor of Dune* porque fue el primero que encontré a la venta en un hotel cerca de la playa. Cuando intenté leerlo por primera vez fue un desastre. No solo aún no había leído el *Dune* original, lo que complicaba las cosas, sino que el propio estilo de Frank Herbert no facilitaba nada la labor a alguien de 14 años que intentaba leer su primer libro en inglés.

Luego compré *The Shattered World* (N. del T.: obra de Michael Reaves, autor también de *Dragonworld* junto a Byron Preiss, y que usó Telarium para crear su aventura homónima) que tampoco logré leer completo en ese momento, pero que me influyó mucho en lo que entendía sobre el concepto en términos del universo y que me inspiró a hacer mi propio **The Shattered World** en **GAC** más adelante (que no tiene nada en común con el libro más que el título).

Cuando compré *The Hobbit* alrededor de 1984, nunca había oído hablar del libro. Lo compré por dos razones: La primera fue porque acababa de leer *La historia interminable* de Michael Ende y trataba encontrar un universo de fantasía literaria similar. La segunda razón fue porque ya conocía la aventura de Spectrum y al estar muy bloqueado en ella, pensé que en el libro podría encontrar pistas para resolver muchos de los bloqueos del juego. Por eso lo compré en inglés. Leyendo y releyendo *The Hobbit* a lo largo de los años siguientes, mientras jugaba aventuras de Spectrum, fue lo que me dio la mejor base para el inglés que tengo ahora, como parte central de mi actividad profesional.

Y hablando de **The Hobbit** y **The Neverending Story**, estos dos títulos junto con **Rebel Planet** y **The Invincible Island** fueron las aventuras que más jugué en el Spectrum. Especialmente **The Neverending Story**, que luego también terminó influyendo en la forma en que planifico mis juegos

Mis profesores dijeron que yo era un fracasado y que nunca podría ser nadie en el mundo de las "Artes", porque dibujaba naves y dragones.

en **GAC**. La aventura **The Neverending Story** no solo tenía/tiene una complejidad en la interacción de los personajes que rara vez he encontrado en otros juegos de aventura de 48K, sino que en su simplicidad de texto/gráficos logró adaptar perfectamente tanto la novela original como la atmósfera de la película para el ordenador Spectrum.

Por eso, cuando salió el **GAC** inmediatamente pensé que era la herramienta ideal para crear mis propias aventuras, ya que diseñaba y pensaba siempre en términos de ilustración, habiendo descubierto que el editor gráfico del **GAC** era la herramienta perfecta para intentar crear algo del estilo de **The Neverending Story** con mis propias historias.

Y así fue como hice diez o doce juegos que se perdieron. Los primeros eran básicos, los últimos mejores, pero ninguno especial. De hecho, sólo **Space 1999** y especialmente **The Shattered World** fueron los más destacables de estos trabajos iniciales. Especialmente **The Shattered World**, pues ya estaba bien afinado y no contenía ninguno de los errores que cometí cuando programé **Space 1999** semanas antes. Ambos juegos se crearon en un lapso de cuatro a seis semanas, ya al final de la vida comercial del Spectrum aquí en Portugal, así que los hice solo para mí. Sin embargo, ya pensé en aquel entonces que **The Shattered World** podría haber sido editado profesionalmente en el extranjero si no hubiera llegado demasiado tarde.



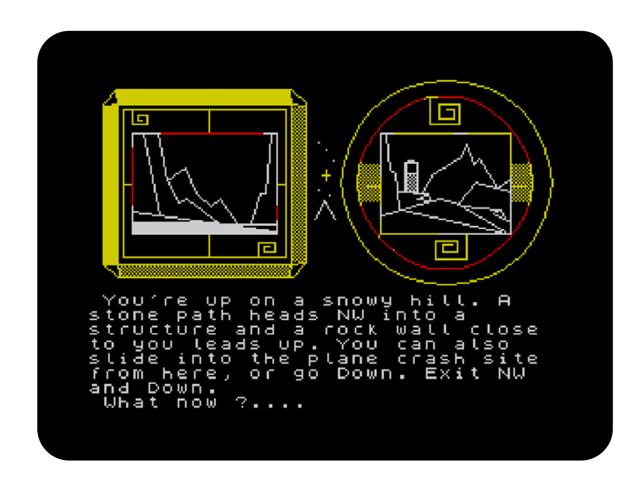
Luego me uní al Ejército, pasé un tiempo allí y cuando salí no había Spectrums por ningún lado. O al menos pensé que no había.

De hecho, solo volví a mirar juegos de Spectrum cuando ya estaba trabajando en **Gambys** y descubrí que incluso en los primeros días de Internet, había alguien que había creado un emulador para jugar Spectrum (N. del T.: Posiblemente el de Pedro Gimeno, activo desde 1989).

Quizás no lo creas, pero la razón por la que compré mi primer PC fue precisamente para poder jugar **Jetpac**, **3D Starstrike**, **Deathchase** y **The Neverending Story**. Los juegos de PC nunca me interesaron e incluso hoy en día no me interesan del todo.

¿Nunca pensaste en comercializar los juegos en ese momento?
No por varias razones. Primero, los tiempos eran otros. El «extranjero» estaba muy lejos y no había forma directa de contactar con nadie fuera de Portugal. Internet ni siquiera existía en los libros de ciencia ficción, y ni podía imaginar que hoy estaría respondiendo a algo como esto, a esta entrevista de modo *online*. Además, sabía que mi inglés ya era razonable en ese momento, pero no era lo suficientemente bueno como para darme la confianza para enviar algo fuera de Portugal. Y luego también comencé a trabajar con el **GAC** justo al final del Spectrum aquí en Portugal. No sólo prácticamente todos mis amigos habían abandonado el ordenador, sino que, de hecho, salvo uno o dos, sólo a mí me gustaban las aventuras de texto.

De hecho, comencé a trabajar con el **GAC** como reacción a las críticas «promedio» que inundaban las reseñas sobre el software en ese momento. Tan pronto como comencé a probar el programa, inmediatamente me di cuenta de que tenía un enorme potencial, pero las reseñas insistían en menospreciar el **GAC** en comparación con otros, como **Quill**, por ejemplo. La idea que me quedó es que quien probó el programa para escribir esas reseñas, o no tuvo la imaginación para crear aventuras con la complejidad





que permitía el **GAC**, o no se molestó en explorar el programa.

Las críticas siempre insistieron en que el programa era interesante pero que nunca podría usarse para juegos comerciales reales ya que no permitía juegos muy extensos. O hacían juegos de texto puro con muchas localizaciones o juegos muy pequeños con gráficos, si queríamos hacer algo más bonito gráficamente. Eso es algo con lo que siempre estuve en desacuerdo.

En cuanto miré **GAC** me di cuenta perfectamente de que podía estirarlo al máximo para hacer juegos grandes a pesar de lo que decían en las *reviews*, y sin necesidad de sacrificios extremos en términos gráficos. Como ya tenía esa mente de ilustrador, entendí perfectamente que una buena representación gráfica de una localización en una aventura **GAC** no dependía de la cantidad de detalle en el gráfico dibujado, sino de un buen encuadre y de aplicar algunos principios de volumen y, principalmente, perspectiva. Precisamente lo que estoy implementando ahora en mis aventuras más grandes cuando no tengo mucha memoria. Por ejemplo, en mi último juego, **Alexandria**, solo en la primera parte tengo 60 localizaciones y todas tienen una ilustración. He logrado hacer 60 dibujos con menos de 3K.

Así que me encantó **GAC** desde el principio, porque me di cuenta de que podía crear aventuras comerciales extensas y detalladas, al contrario de lo que todo el mundo parecía afirmar en las reseñas de prensa de la época.

En definitiva, siempre pensé en comercializar mis juegos, pero sólo cuando estuviese seguro de que podía hacerlos con calidad. Y fueron necesarios 30 años para llegar a esa conclusión.

Y así fue como hice diez o doce juegos que se perdieron. Los primeros eran básicos, los últimos mejores, pero ninguno especial.

Respecto a la versión de 1990 de Space 1999, ¿qué diferencias hay respecto a la versión recientemente recuperada?

Muy pocos. Gracias al esfuerzo de André Leão, el juego está prácticamente intacto. Todavía pensé en

corregir algunas cosas que serían más estéticas o de vocabulario, pero después de hablar con André decidí dejar todo como estaba originalmente. Incluso omití corregir mucho del mal inglés en usé ese momento, porque en realidad no afecta a la jugabilidad.

Decidí mantener el juego lo más puro posible. La única diferencia que puede haber está en algún enlace o en algún detalle, pues la versión que se recuperó tenía algunos problemas de desarrollo, pero André se tomó la molestia de salvar lo que había y en mi opinión hizo un trabajo casi imposible de «remendar» el juego, haciéndolo funcionar sin mayores problemas. Los bloqueos funcionan y el juego se puede jugar de principio a fin.

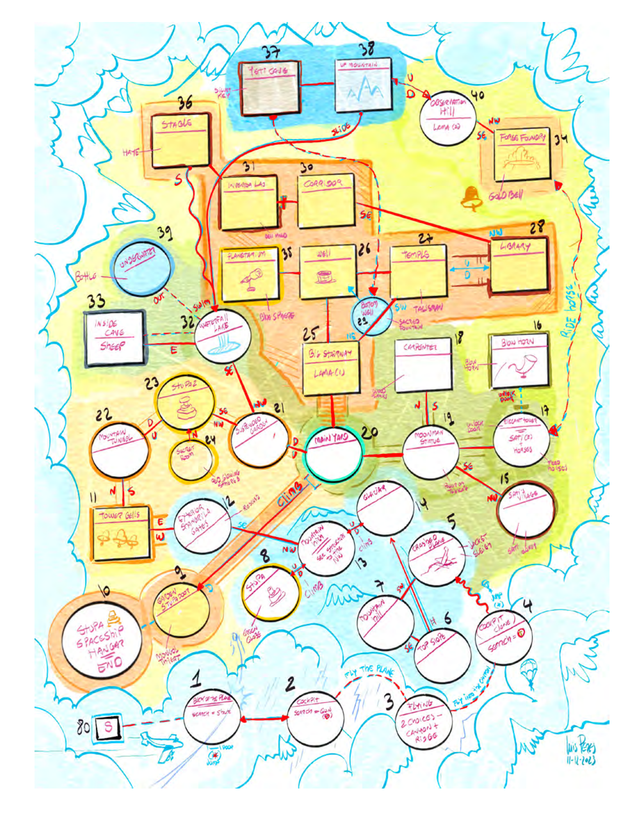
Por lo tanto, **Space 1999** es actualmente más un artefacto histórico que un juego, aunque es 100% jugable, y cualquiera a quien le haya gustado la serie y le gusten las aventuras retro con *parser*, se divertirá con toda certeza.

Después de 34 años, no tengo idea de cómo completar el juego, pero André Leão lo hizo, así que bien está lo que bien acaba

El final de Space 1999 hace pensar que habría una segunda parte. ¿Estás pensando ahora en retomar el juego y hacer la secuela? ¿O incluso realizar algunas mejoras en comparación con la versión recientemente recuperada?

Al hablar con André, elegí no intentar mejorar ni cambiar nada de lo que se hizo hace 34 años, así que voy a dejarlo todo como está.

Sin embargo, dado que **Space 1999** parece ser más popular que nunca,



incluso como serie de culto en Internet (actualmente hay fabulosos audiolibros modernos que se publican en CD y se pueden descargar, con nuevos actores), estoy pensando en retomarlo muy pronto, seguro. Sé que no tengo derechos de autor, pero tampoco voy a vender el juego, así que será otro de esos que voy a hacer por placer, como hago con todos mis juegos de **GAC** actualmente.

No será un *remake*, sino quizás sea un juego nuevo. Siempre odié la segunda temporada de la serie con Maya, a pesar de haber usado ese entorno en mi juego, pero el objetivo en ese momento era intentar imaginar cómo hubiera sido si la excelente primera temporada de la serie hubiera contado con la presencia de algunos personajes de la segunda. Eso es lo que quiero hacer en el próximo juego: Un nuevo **Space 1999** verdaderamente basado en la *Season One*, pero donde también aparezcan personajes como Maya. Después de todo, todo el mundo adora a Maya, incluso si no te gusta la segunda temporada.

The Shattered World fue el último juego que hiciste en 1990. Utilizaste una nueva técnica para ilustrar las pantallas, con una imagen doble. ¿Recuerdas porqué utilizaste esta técnica?

Space 1999 para mí fue un juego fallido, porque no podía hacer todo lo que quería por falta de memoria. Al fin y al cabo solo tenemos 23k para crear una aventura y cuando tenemos imágenes del tamaño que pongo en ese juego, el espacio para imágenes o localidades con descripciones de calidad es lo primero que se acaba.

Además, el jugador nunca se da cuenta, incluso si el juego parece lineal al jugar, de que tras esa aparente simplicidad en la programación de la propia lógica interna de la aventura, el autor del juego tiene que gastar una cantidad considerable de memoria extra más allá de los gráficos o los textos visibles al redactar una infinidad de condiciones internas que garantizan que el jugador pueda tener cierta libertad de movimiento. Estas cosas, funcionen o no, deben ser pensadas por el programador, e incluso si el jugador



no repara en, por ejemplo, una puerta oculta, esa puerta debe programarse con todas las condiciones posibles relacionadas con las acciones que el jugador puede intentar tomar en relación con este objeto, si la persona se encuentra con este detalle en la aventura.

Gasto mucha memoria del GAC escribiendo condiciones que garanticen que mis juegos no tengan agujeros, ya que mis mundos son bastante *open world* (otra característica que las reseñas decían que era imposible de lograr), pero para hacer eso tengo que estructurar muy bien mis mapas, anticipando siempre cualquier movimiento del jugador.

Todas mis aventuras en GAC están diseñadas para darle al jugador la libertad de resolverlas de al menos cinco formas diferentes, es decir, se pueden resolver de forma no lineal. Incluso cuando el jugador piensa que está siguiendo una estructura para ir de A a B, de hecho, en términos de código

El editor gráfico del GAC era la herramienta perfecta para intentar crear algo del estilo de The Neverending Story con mis propias historias.



interno, siempre me aseguro de que haya hipótesis programadas para que el jugador pueda ir de A a B de varias maneras y por diferentes caminos.

Todas mis aventuras en **GAC** tienen divididas en varios puntos clave la narrativa de la historia que quiero contar, pero la forma de llegar a esos puntos clave dentro de la historia no tiene por qué ser la misma para todos los jugadores. Dos personas pueden explorar un juego mío de dos maneras completamente diferentes, empezando desde el mismo punto pero llegando a los puntos clave por caminos completamente diferentes.

Esto es lo que creo que hace que mi trabajo actual con el **GAC** sea bastante diferente de lo que se ha hecho antes con este *parser*, y precisamente lo que siempre pensé que se podría hacer en aventuras de Spectrum.

Hace treinta años jugué montones de aventuras, pero prácticamente el 99% de ellas fueron siempre lineales. Incluso **The Hobbit**, que era conocido por ser muy confuso en su estructura, en realidad era bastante lineal. O **The Neverending Story**, que sin embargo logró crear la ilusión de ser menos lineal de lo que realmente es. Clásicos como **Rebel Planet** y similares eran siempre los mismos cada vez que los jugábamos. Por eso, lo que trato de hacer con mis juegos actuales es precisamente abrir las aventuras de Spectrum a una estructura no lineal, ¡y eso usa mucha memoria! Obviamente no estoy tratando de hacer un MMORPG en Spectrum, pero cuando creo un mundo, me gusta que pueda ser explorado de manera diferente por dos jugadores distintos, aunque todos tengan que llegar a los puntos centrales de cada una de mis historias. Porque más que hacer juegos, me interesa contar historias... o registrar historias, ya que estoy usando el **GAC** para estructurar ideas futuras para cómics, novelas gráficas o libros ilustrados.

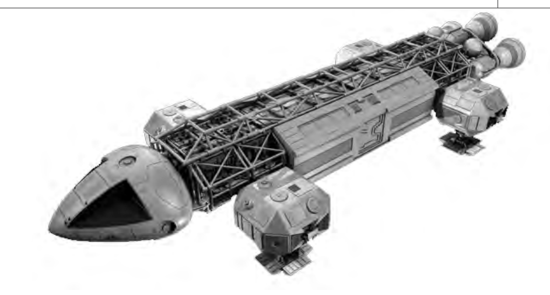
La idea de las pantallas surgió por necesidad y también porque recordé que **The Neverending Story** tenía un aspecto parecido. De hecho, hubo otro juego en Spectrum que adaptaba unos cómics ingleses llamado **Slaine** que intentaba usar una técnica similar para tener personajes en pantalla

> Más que hacer juegos, me interesa contar historias... registrar historias, ya que estoy usando el GAC para estructurar ideas futuras.

todo el tiempo, pero solo cambiando algunos cada vez que pasaba algo en la aventura. Además, la imaginación humana llena bien los espacios y da igual que una aventura tenga una pantalla grande o pequeña, porque aunque sea pequeña, al poco tiempo nuestro cerebro se adapta al formato. Por ejemplo, ahora en **Alexandria** utilizo un formato cinematográfico pequeño de 16:9, pero parecerá más grande de lo que realmente es, ya que todo está en el encuadre a medida que se dibujan las ubicaciones. Además, quienes gustan del Spectrum siempre han estado acostumbrados a imaginar más de lo que aparece en la pantalla. Por eso me encanta ilustrar mis portadas para cada juego, para crear ambiente.

The Shattered World no se ha recuperado por completo, ¿estás pensando en hacer una versión 2024?

Actualmente estoy viendo lo que puedo hacer. En principio voy a rehacer el juego en las partes que faltan (y corregir lo que salvamos), ya que recuerdo razonablemente bien lo que había antes. El juego no era muy grande, pero tenía tres partes, debido a los gráficos. En realidad fue realmente un experimento, para ver si después de **Space 1999** podía encontrar una manera de no perder la memoria innecesariamente, ya que a menudo no es necesario ilustrar muchas de las localidades en detalle.



En cualquier caso, no es una prioridad por ahora, ya que estoy terminando la parte 3 de **Alexandria** y ya tengo dos juegos más escritos para hacer en las dos semanas siguientes, dependiendo de cuánto tiempo me permita mi trabajo jugar con el **GAC.** Normalmente puedo planificar, diseñar y programar un juego en tres días, pero cuando no tengo nada más que hacer. Ahora, con mi trabajo de ilustración entre manos, en principio debería poder hacer una nueva aventura a la semana. Al menos ese es el plan por ahora.

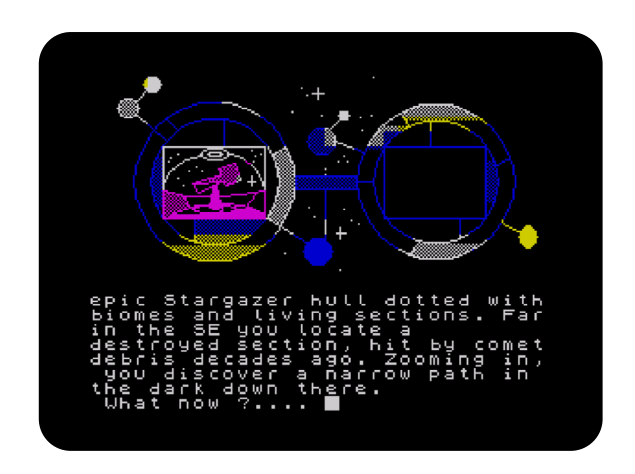
En el momento en que hacemos esta entrevista, también estás trabajando en un nuevo juego, Alexandria. ¿Qué puedes decirnos sobre él?

Bueno, inicialmente se suponía que sería un juego independiente al estilo **Shangri-La**... El problema es que mi imaginación no se queda quieta y cuando me di cuenta, el final del juego pedía una secuela. Como yo mismo quería saber qué iba a pasar después, tuve que programar la parte 2... lo que luego terminó en un *cliffhanger* imposible de evitar...

Alexandria debía ser una aventura histórico-fantástica ambientada en la biblioteca de Alejandría

(inspirada en el antiguo episodio de *Cosmos* donde Carl Sagan camina por los pasillos de la biblioteca perdida) que de repente se convirtió en otra trilogía. Además de eso, estuve leyendo los cómics de *Blake & Mortimer* y cuando me di cuenta, **Alexandria** era una mezcla de *Blake & Mortimer*, *Cosmos* y *Ancient Aliens*, aunque sigue ambientada en el pasado, en el corazón del antiguo Egipto. También tiene la particularidad de ser un juego en el que cambio el estilo gráfico por falta de memoria. La idea inicial era intentar estirar el **GAC** tanto como fuera posible respecto al número de localidades.

Hasta ahora, mis aventuras habían alcanzado como máximo 40 localidades por parte, o poco más. La primera parte de **Alexandria** tiene 60, lo que en términos de programación significa que tomó el triple que **Shangri-La** o incluso **Eclipsia**, que comenzó con un mapa de 30 localidades. Y cuando digo que costó el triple no me equivoco. Con el doble de código, porque básicamente dupliqué el número de ubicaciones en comparación con aventuras anteriores, no podría haber cubierto todas las opciones posibles que el jugador podría intentar para resolver el juego.



Por ejemplo, hasta ahora, si sigo linealmente mi solución escrita de cada aventura, todos mis juegos anteriores necesitan de promedio entre 130 y 150 comandos/pasos para completarse. En el caso de la parte 1 de **Alexandria**, ¡se necesitan entre 190 y 200 comandos/pasos! Lo mismo para la parte 2. Por lo tanto es una aventura un poquito más grande...

El código oculto para evitar agujeros en **Alexandria** es muy grande. Especialmente porque mantuve parte de la estructura que usé en **Shangri-La**, en la que hay personajes que se mueven de un lugar a otro dependiendo de lo que el jugador elija hacer. Eso por sí solo implica una gran cantidad de código adicional para garantizar que no haya agujeros en la estructura cuando el jugador explora el mundo de **Alexandria**. Aunque me vi obligado a hacerlo más lineal, la primera parte sigue siendo bastante abierta, teniendo en cuenta que estamos hablando del **GAC**, claro.

Debido a esto, me estaba volviendo loco tratando de ilustrar la aventura e incluso consideré hacerla solo texto. El problema es que incluso así sería un producto inferior, porque seguiría sin poder crear buenas descripciones de localidad.

Por lo tanto, sólo para hacer la primera parte necesité, no tres días, sino ocho días. Cinco días sólo para reducir al máximo el texto importante de la aventura, a veces a meras frases telegráficas, lo cual fue un desafío brutal. No es fácil crear ambiente cuando sólo podemos tener una frase, y en esa frase es más importante incluir pistas para el jugador que crear una atmósfera narrativa.

Así que pasé cinco días reduciendo el tamaño de los mensajes, las descripciones e incluso eliminando algunas localidades menos importantes. A veces tenía que ser coma por coma, punto por punto, todo para conseguir un *byte* más para los gráficos. Con esto logré arrancar 2700 *bytes*, y tenían que ser suficientes para dibujar 60 localidades



Creo que Alexandria estimulará visualmente la imaginación del jugador, que verá más allá de lo representado.

+ la pantalla de entrada + la pantalla final. Incluso parece mentira.

Y aquí es donde entra en juego mi faceta de ilustrador y demuestro plenamente cómo los críticos que revisaron inicialmente el programa en los años 80 nunca podrían haber entendido esto. Como dije anteriormente, una buena ilustración, o una ilustración funcional para un juego **GAC** en este caso, no tiene por qué ser detallada. Todo está en el encuadre y la atmósfera que puedes crear con el diseño de perspectiva.
Y ahí es donde radica mi punto fuerte.

Primero, el objetivo de la primera parte era estirar al máximo el número de localizaciones, en la segunda parte quería intentar estirar el concepto de mundo abierto, lo que significa que incluso más que en aventuras anteriores, el jugador tendría total libertad para volver al inicio del mapa en cualquier punto del juego. De hecho, dejé trampas en la aventura diseñadas para confundir a la gente y hacer que muchas personas piensen que en realidad están completando la aventura cuando descubren que tienen que retroceder mucho porque no lograron hacer algo importante que estaba justo debajo de sus ojos. Por lo tanto, el objetivo de la parte 2 es crear un mundo abierto a medida que el jugador abre cada área y resuelve cada bloqueo. Esto significa que en la parte 2 de **Alexandria** la historia es un poco menos importante, ya que su desarrollo dependerá del destino del jugador y no solo de lo que descubra en el camino. La parte 2 es un experimento de exploración. O al menos eso espero.



La parte 3, que estoy programando en este momento, también será ligeramente diferente porque ahora el objetivo es recuperar realmente la idea de la historia y concluir todo con la revelación final, (incluida una que conecta directamente con algo que está en la parte 1 y que en realidad sólo cobra importancia en la 3, ayudando al

final a conectar todas las partes en una).

Y a pesar de seguir siendo «mundo abierto», la escala geográfica de esta parte es tan vasta que en este caso elegí colocar cada grupo de bloqueos en áreas específicas. Sin embargo, estoy seguro de que muchas personas no encontrarán todo en el orden en que los puse y, como tal, será inevitable que regresen y completen algo que seguramente olvidaron. Por tanto, también podrás volver al principio, aunque estés al final de la historia. Nuevamente, esto implica gastar memoria adicional en programación invisible para garantizar que nada se atasque.

Pero tienes planes para muchos juegos más. ¿Cuáles son tus proyectos futuros?

Tengo pensada una historia de una casa embrujada (que también convertiré en un libro para vender en KDP en Amazon) inspirada en una de mis películas clásicas favoritas (*The Uninvited*, que es la *Casablanca* de las películas de fantasmas).

También estaba escribiendo una aventura con la atmósfera de Enyd Blyton en *Los Cinco*, porque compré un montón de sus libros en inglés el año pasado y siempre quise crear una historia que rindiera homenaje a ese tipo de historia ingenua de aventuras juveniles. Nada mejor que usar el **GAC** para hacerlo.



He planeado todo el mapa y ahora solo me queda inventar la historia para que encaje allí. Sí, porque así surgen mis historias. Dibujo un mapa al azar y mi imaginación conecta punto a punto lo que allí podría pasar.

Para el juego de fantasmas ya lo tengo todo listo (para empezar en cuanto termine **Alexandria)**, y el juego estilo Enyd Blyton será el siguiente.

Si existe la posibilidad de obtener algún día una versión mejorada a 128K del **GAC**, tengo la intención de adaptar mi novela gráfica *Once Upon a Time on Mars* (que necesitaría un *remake* uno de estos días), ya que es la historia perfecta para mi estilo en este *parser*, si la memoria me permite hacer dibujos que hagan justicia a los originales en los que tanto trabajé cuando hice el cómic hace años. Como no hay **GAC** para 128K, haré este

proyecto de todos modos, pero dividiré el juego en quizá diez partes, para poder dibujar en serio con el **GAC** (ya que realmente me gusta su editor gráfico).

Aparte de eso, no me faltan ideas. Como puedo crear juegos muy rápidamente con el **GAC**, en 2024 espero lanzar al menos otros diez... aunque estoy seguro de que habrá muchos más. Esto se ha convertido en un gran pasatiempo para mí y un buen escape del estrés del trabajo normal de ilustración. Por tanto, ya sea que la gente juegue mis aventuras o no, no voy a dejar de hacerlas.

¿Cómo piensas combinar las aventuras que desarrollas en GAC con los cómics y libros que escribes y que forman parte de tu actividad profesional?

Estoy usando el **GAC** como si fuera un cuaderno para estructurar varias cosas a la vez. Durante años tuve muchas historias en la cabeza sin plasmarlas en papel de forma coherente. Mi trabajo normal en ilustración a través de mi web no me deja mucho tiempo para sentarme y tomar una hoja de papel para estructurar las ideas de cada cosa que imagino. Llevaba años buscando una forma de registrar ideas y estructurar una base para desarrollarlas posteriormente, ya sea para cómics, libros ilustrados o novelas en prosa. **GAC** es la herramienta perfecta, porque me permite hacer esto, e incluso si publico los juegos y alguien roba mi idea, no importa, porque las ideas no tienen derechos de autor, sólo su ejecución. Por eso, para mis clientes de ilustraciones seguiré trabajando en libros infantiles, juegos de mesa, portadas de libros y similares, pero ahora tengo una forma sencilla y divertida de registrar mis propias creaciones e incluso tomar cada una y desarrollarla en un futuro en el formato que elija.

Por tanto, tengo que darle las gracias a André Leão, porque si no hubiera recuperado mi **Space 1999**, no me habría dado cuenta de que **GAC** era la herramienta que necesitaba, no solo porque me divierto mucho creando aventuras de Spectrum incluso si nadie las quiere jugar, sino porque es la manera perfecta para mí de organizar mi imaginación para proyectos futuros.

Finalmente, ¿para cuándo ediciones físicas de tus juegos?

No tengo ni idea. Hay cosas en el aire, pero necesito hablar con la gente que pueda hacerlo. Sería muy divertido 34 años después ver mis juegos **GAC** en casete, especialmente porque si hago ediciones especiales, el comprador se llevará mucho más que un juego, como un mapa dibujado por mí, por ejemplo, ya que no solo me hace feliz hacer el juego, sino también ilustrar los mapas. Al final, una de mis ediciones podría contener un póster y tal vez hasta un cómic... dependerá de lo que se acuerde con quien quiera editar estas cosas. Una idea interesante sería tener un recopilatorio con todas mis aventuras en una caja o algo así en una mega edición especial, pero por ahora no tengo idea de lo que pasará, aunque lanzar algo en 2024 sería realmente divertido. ■



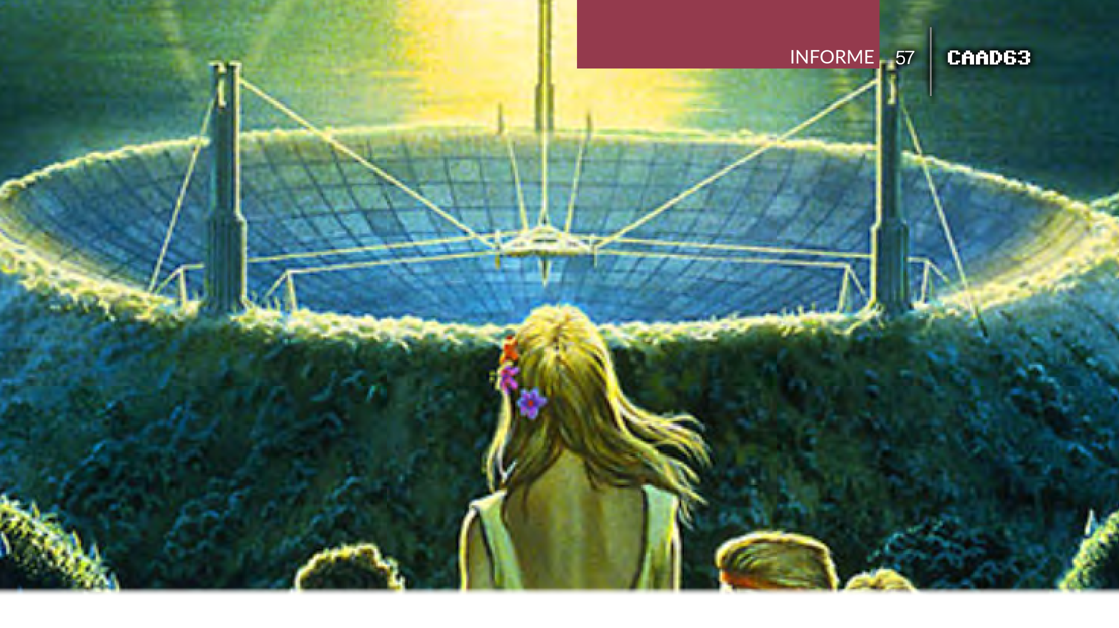
www.icreateworlds.net



La aventura de hacer motores de aventuras

Por Sergio Chico @cronomantic

> Si quieres leer el informe pasa a la página siguiente.
> Si no te interesa salta a las soluciones.



Hola, permitid que me presente: Soy *cronomantic*, pero podéis llamarme Sergio y soy el autor de **Los Anillos de Saturno**, participante del concurso de Aventuras 2023 organizado por *Radastan*, y ésta es mi crónica de su creación.

Todo esto comenzó hace siete años, cuando empecé a interesarme de nuevo por el «retro» y por el Spectrum que alegró tanto mi infancia. Empecé mis pinitos con ensamblador, pero nunca llegué a materializar un proyecto. Luego seguí con *ZxBasic* de *Boriel*, que me daba casi la misma potencia que el ensamblador, pero con mayor facilidad, y ya empecé a considerar proyectos abarcables.

Hace dos años, otro gusanillo que me empezó a picar de nuevo fue el de las aventuras conversacionales. Pasé grandísimos ratos con **La Guerra de las Vajillas**, **La Aventura Original** y **Cozumel** y me encontré con el **CAAD** y el grupo de Telegram *@RetroAventuras*. Había leído que se había recuperado el **DAAD** y se estaban haciendo cosas, y este grupo era donde se estaba cocinando el **DAAD Ready** del genial *Uto* en ese momento, así que entré por curiosidad a cotillear...

Me sorprendió que no hubiese soporte en el **DAAD Ready** para gráficos *bitmap* en el Spectrum normal, y que no se aprovechase la memoria extra del 128, ya que **PAWS** sí tenía esta posibilidad. Hablando con los miembros del grupo, me decidí a aprovechar mis conocimientos y con la ayuda de *Uto* (y muchísimos otros de los que ahora no me acuerdo, pero que desde aquí saludo), a crear con *ZxBasic* de *Boriel* un intérprete que aprovechase las posibilidades de los modelos de 128, y de ahí surgió **ZxDAAD128**.

Este intérprete y sus herramientas adyacentes permiten crear aventuras en **DAAD** con gráficos comprimidos mediante *ZX0* (compresor muy eficaz para ordenadores de 8 bits), distribuyendo esos gráficos y los textos entre los bancos de memoria de los modelos de 128,

permitiendo tener más texto y gráficos tipo *bitmap* en dichos modelos.

Al principio tuve dudas de si iba a tener algún tipo de utilidad para alguien, pero parece haber tenido una buena acogida, lo cual me satisface enormemente... excepto cuando encuentran *bugs*, claro...

El año pasado se anunciaron los dos concursos de *Radastan*; el de Basic, como viene siendo acostumbrado, y uno de aventuras y RPG. En principio mis planes eran participar en el segundo mediante un RPG. Gracias a la experiencia adquirida con *ZxBasic128* y muchas de las rutinas empleadas en el mismo, me planteé hacer un juego tipo **Final Fantasy** con ensamblador y *Boriel*.

Otra de mis ocurrencias fue hacerlo dedicado para el Spectrum +3. Ese modelo siempre me fascinó y ahora es un modelo muy raro y cotizado. Además, siempre pensé que nunca se le sacó todo el jugo que se le podía haber sacado, y ya conocía las rutinas de acceso a disco al hacer la correspondiente versión de **ZxDAAD128**. Los discos dan la ventaja de hacer cargas bajo petición; poder cargar mapas, textos o gráficos según hagan falta, en lugar de cargar todo de una sola vez.

Pues me puse con ello, pero la vida tenía otros planes... *Radastan* anunció que habría categoría de *ZxBasic* de *Boriel*. Esperaba que mi (futuro) juego pudiese presentarse a las dos, pero se anunció que en la categoría de Basic compilado no se podía usar ensamblador, sólo los recursos incorporados en el compilador.

Yo quería presentarme al concurso de Basic para apoyar a *Boriel*, para demostrar que su compilador es una herramienta perfectamente válida para crear juegos «que no parezcan hechos en Basic», con mis disculpas a los *fans* del Basic (esquivando tomates).

Como esto iba de nostalgia, mi entrada fue una conversión de la máquina de Gakken **Super Cobra**, versión de sobremesa del juego homónimo de Taito. Una maquinita a la que tuve mucho cariño de pequeño y que fue mi primer videojuego. Dicho y hecho, la completé durante el verano y principios de otoño de 2023. Quedé muy contento con el resultado ya que los comentarios que tuvo es que es muy fiel a la original, con lo que el homenaje estaba realizado.





> **Si quieres un Radical Dreamers en ZX Spectrum, espera sentado.**
> **Si quieres ver cómo evoluciona la cosa, sigue leyendo.**

Con tiempo disponible, volví a darle una vuelta al tema del RPG. ¿Con el tiempo disponible? Imposible. De todas maneras, vi lo que tenía. Tenía rutinas de impresión y compresión de textos, de gráficos, pero ni idea de qué hacer, y que se pudiese hacer en el plazo de entrega.

Durante esos días, acabé de jugar a **Radical Dreamers**, una «pseudo-secuela» del clásico de Super Nintendo, **Chrono Trigger**. Es un pequeño juego incluido con la versión de Steam de **Chrono Cross**, la verdadera secuela de **Chrono Trigger**. Es una aventura de texto por opciones, con gráficos animados y excelente música. Una especie de pequeña novela visual o aventura por opciones, con combates descritos por texto y múltiples rutas. Quedé inmediatamente prendado por esta joya oculta.

Entonces tuve la iluminación divina mientras estaba en el servicio haciendo mis cosas (¡qué grandes ideas se tienen en esos momentos de intimidad!). En el grupo de Telegram de **DAAD** se estuvo hablando de hacer una especie de *wrapper* o «envoltorio» para hacer aventuras por opciones con **DAAD**. *Radastan* permitía que las aventuras no fuesen sólo conversacionales, ¡también se admitían «Elige tu propia aventura»! Además, tenía un esqueleto de RPG que nunca se iba a plasmar en un juego real…

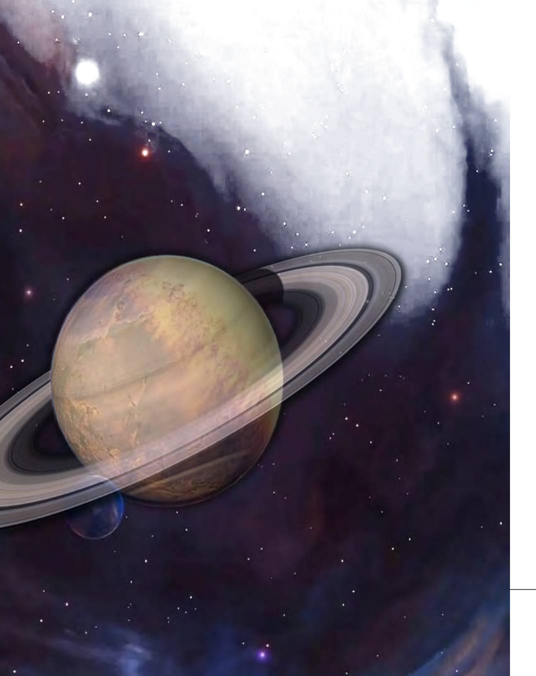
Entonces todo confluyó: ¿Por qué no hacer un motor de aventuras por opciones y presentar una aventura similar a **Radical Dreamers** hecha con él? Pues manos a la obra, si es que me daba tiempo…

Lo primero fue, obviamente, el diseño del motor y del lenguaje para definir la aventura. En este caso, **DAAD** fue una influencia descarada, pues los comandos están claramente inspirados en los *condactos* del **DAAD**, usa el mismo sistema de *tokens* para comprimir el texto y el mismo compresor de imágenes que **ZxDAAD128**. La filosofía del lenguaje del fichero fuente es, sin embargo, completamente distinta. Había visto **MuCho**,

pero no me convencía su sistema y decidí plantearlo de otra manera.

El fichero fuente está pensado para «Escribe el texto primero, luego ya programas», es decir, para usar directamente el texto plano original que se va a mostrar en la aventura, y luego se le añaden comandos, imágenes y menús de opciones para darle la parte «programable».

El lenguaje tiene dos modos; el modo «texto», donde el texto que va leyendo es el que se presenta en pantalla, y el modo «comandos», donde se escriben comandos para cambiar colores, mostrar imágenes, hacer los menús, etc. La distinción en el fichero es sencilla, todo lo que haya dentro de dobles corchetes («[[» y «]]») son comandos para el intérprete, y lo que haya fuera es texto para imprimir en pantalla. La filosofía del lenguaje está basada en PHP, JSP o ASP para los que los conozcan, es decir, un lenguaje de marcas.



Así que la idea es que coges tu texto de la aventura y empiezas a poner dobles corchetes con comandos dentro para dar forma a la misma en tu Spectrum. Eso es lo que hice yo con **Los Anillos de Saturno** más adelante.

Con esto definido, me puse manos a la obra en programar el motor y el compilador. Para el motor o intérprete (la parte que se ejecuta en el Spectrum), decidí prescindir de *ZxBasic* en esta ocasión. **ZxDAAD128** hace su cometido, pero tiene un tamaño excesivo. Además, no necesitaba todas las funciones del **DAAD** ni un *parser*, así que decidí rehacerlo en ensamblador. Al final, esto fue una decisión acertada y muchas de las rutinas reescritas para este motor fueron trasladadas a **ZxDAAD128** para aligerarlo y acelerarlo un poco.

Para el compilador decidí usar el lenguaje Python. Es un lenguaje muy potente y rápido y que incluye casi todo lo necesario para hacer cualquier cosa. Gracias a la librería PLY, pude hacer un compilador sencillo en unas dos o tres semanas. Además, me permitió usar código del **DAAD Reborn Tokenizer** (**DRT**) para buscar las mejores abreviaturas y comprimir los textos al máximo. Aprovecho la ocasión para agradecer a *DjMorgul* el poner esta gran utilidad a disposición de toda la comunidad. Sin embargo, la decisión de usar Python me ocasionará un dolor de cabeza del que hablaré más adelante.

Tras dos meses de tecleo y pruebas, el motor, aunque crudo, era perfectamente funcional, pero al mirar las fe-



> Leer libro.
> Comprar libro y leerlo.

chas, me percaté de que no llegaba para hacer una aventura propia. Sin saber qué hacer, la nostalgia de mi infancia me dio la inspiración de nuevo. Recordé mi libro de «Elige tu propia aventura» favorito, Los *Anillos de Saturno*, de la colección *La máquina del tiempo*, una aventura espacial-*ciberpunk* que me introdujo la afición a la lectura de ciencia-ficción.

Fue un libro que conservé hasta casi el año 2000 y pico, deshojado, amarillento y con los bordes cuarteados. Lo tenía en casa de mis abuelos y lo releía de vez en cuando al estar de vacaciones allí. Con el fallecimiento de mis abuelos y la consiguiente limpieza y vaciado de su casa, desgraciadamente se perdió. Así que, después del homenaje del **Super Cobra**, acabé haciendo otro homenaje a otro elemento de mi infancia.

Además, también serviría como prueba de carga. ¿Cabría todo el libro en un disco de 180Kb para el +3? Sólo había una manera de averiguarlo…

Lo primero fue «conseguir» de nuevo el libro… donde no entraré en muchos detalles que ya os imaginaréis. Sin embargo, en este caso no considero que esté haciendo nada malo ya que el libro lleva descatalogado casi 30 años y he sido legítimo propietario de este. Así que obtuve dos versiones, una inglesa en PDF y otra en castellano en formato EPUB.

El PDF fue utilizado para extraer las ilustraciones, las cuales fueron capturadas, retocadas con *GIMP*, convertidas a formato de pantalla de Spectrum, retocadas de nuevo con *MultiPaint* y comprimidas con mi propia utilidad de compresión. Algunas me quedaron geniales, estoy bastante orgulloso de cómo quedaron las ilustraciones de Hugi el *ciborg* o de la manifestación en Washington, mientras que otras me dieron auténticas jaquecas como la cara de la jefa de los mutantes, Rachel, o tu compañero astronauta en Marte.

El formato EPUB fue crucial, ya que es simplemente un archivo ZIP con el contenido del libro en ficheros HTML comprimidos. ¡Tenía el texto íntegro y original de la aventura! Lo primero que hice fue convertir ese texto en un fichero de texto plano que el compilador pudiese digerir, sin comandos de momento… y tras una hora de espera para comprimir los textos… ¡cabía en el disco! Y con espacio suficiente para el motor, gráficos y alguna cosa más…

```
traje que no llamará la atención en el
futuro. Te lo pondrás cuando llegues al
siglo XXI. También llevarás un mapa del
Sistema Solar.[[
    WAITKEY :
    LABEL OpcionInicial :
    CLEAR
]]¿Qué deseas hacer ahora?

[[OPTION GOTO ConsultarBancoDatos]]Saber más cosas acerca de la época a
 la que viajarás.

[[OPTION GOTO Section1]]Empezar tu misión.
[[CHOOSE]][[
    LABEL ConsultarBancoDatos :
    GOSUB BancoDatos :
    GOTO OpcionInicial :
    LABEL BancoDatos :
    INK 7:
    BRIGHT 1:
    CLEAR:
    PICTURE 3:
    AT 11, 0 :
    INK 4
```

DETALLE DEL CÓDIGO FUENTE DE UNA AVENTURA DESARROLLADA CON **CYD**.

El camino estaba marcado. Me puse a añadir comandos, menús y gráficos. En menos de una semana ya tenía la aventura preparada, con gráficos y todo. Me sorprendí de que cupiese todo tan bien y que mi aproximación inicial fuese la correcta para crear aventuras de este tipo tan rápidamente. Pero no me quedé satisfecho. Para hacerle un verdadero homenaje, quería llevarla más lejos, hacerla diferente y que llamase la atención sin perder el espíritu original.

Por eso empecé poniendo colores diferenciados a los diálogos de los personajes para que resaltasen del resto del texto e identificasen al interlocutor. Algo que fue una excelente idea en retrospectiva, ya que también se le ocurrió a Diego Pardal en su inigualable aventura **Nutca**, merecidísima ganadora de esta edición del concurso.

Lo segundo que pensé fue poner efectos de sonido junto con efectos de imagen simples, para hacerla un pelín más inmersiva. Para ello recurrí a *BeepFx*, de *Shiru*, de donde cogí bastantes efectos de sus ficheros de ejemplo. Por los comentarios vertidos, parece que ha sido bien recibida la idea.

> **Descargar BeepFX de Shiru.**
> **Seguir leyendo.**

Ya, por último, quise poner música AY, pero no daba tiempo. Además, en música soy un negado y no conozco a nadie que lo pudiese/quisiese hacer por mí. Eso era una tarea que se quedaría pendiente...

Tras un mes de pruebas y correcciones de *bugs* hasta que me empezó a dar asco el libro que tanto añoraba, presenté la imagen de disco con unas cutres instrucciones en un fichero TXT a *Radastan*. Todos los demás presentaron

PDFs chulos, así que me dio algo de vergüenza.

La suerte estaba echada. Mientras tanto, tenía que preparar el motor para su estreno en sociedad. Lo primero que tuve que hacer es desacoplarlo de **Los Anillos de Saturno**. Los fuentes estaban entremezclados, y por ciertas razones, no quiero publicar el código de la aventura.

Una vez hecho esto, tuve que pensar un nombre para el repositorio y el motor en general. Recordé el **Mortal Kombat 3**, donde al salir la elección de los combates, una voz de ultratumba dice «¡Choose your Destiny!», pues ya tenía un nombre... Además, es una variación de «Elige tu propia aventura»... mi forma de poner nombres es atroz, como habréis podido comprobar.

Y ahora es cuando Python me dio dolores de cabeza. Programar en Python es fácil, pero distribuir programas Python a usuarios con sistemas operativos sin Python instalado de serie (Windows) es un dolor. Tenía tres opciones:

- Dar instrucciones para que el usuario se instale Python.
- Añadir un entorno Python dentro de la distribución.
- Usar *PyInstaller*, que convierte el programa Python en un fichero EXE.

Me decidí al principio por la tercera, para ser lo más transparente posible al usuario, pero me encontré con un imprevisto. *PyInstaller* lo que hace es incluir dentro del ejecutable del programa un entorno Python completo, y cuando se ejecuta lo desempaqueta. El problema es que este comportamiento hace saltar las alarmas de los detectores heurísticos de algunos antivirus y clasifican el ejecutable de sospechoso y generan alertas al usuario, lo cual fue MUY frustrante para la distribución. Al final cambié a la segunda opción, y con esto, aunque el paquete es más grande, ya no da problemas.

Luego pasé a hacer el manual, otra tarea harto difícil y nada trivial, aunque no lo parezca. Yo estoy acostumbrado a documentar de forma exhaustiva los pormenores de las aplicaciones, pero esto puede sólo ser válido para otro programador o para usuarios avanzados. Esto tendrá consecuencias más adelante.

Tras horas de escritura, doy por acabado el manual, y ya tengo listo el motor para presentar, salvo algún gazapo de última hora que tuve que corregir.

En otra de esas casualidades de la vida, en el puente de diciembre, me



llega una notificación de que *Arnau Jess* está haciendo una revisión de los juegos participantes en esta edición del concurso, con la colaboración de *El Mesías*, y decido entrar a verlo. Por suerte tenía el día libre, y además podía aprovechar para hacer un pelín de *hype* del motor.

Estaba bastante nervioso, ya que aparte de que no sabía cómo se iban a tomar que hiciese eso, tampoco tenía claro cómo se iba a recibir el juego. La aventura, técnicamente, no es mía, yo no la he escrito. Simplemente he creado el motor para presentarla en el Spectrum y la adapté con el mayor respeto posible al libro.

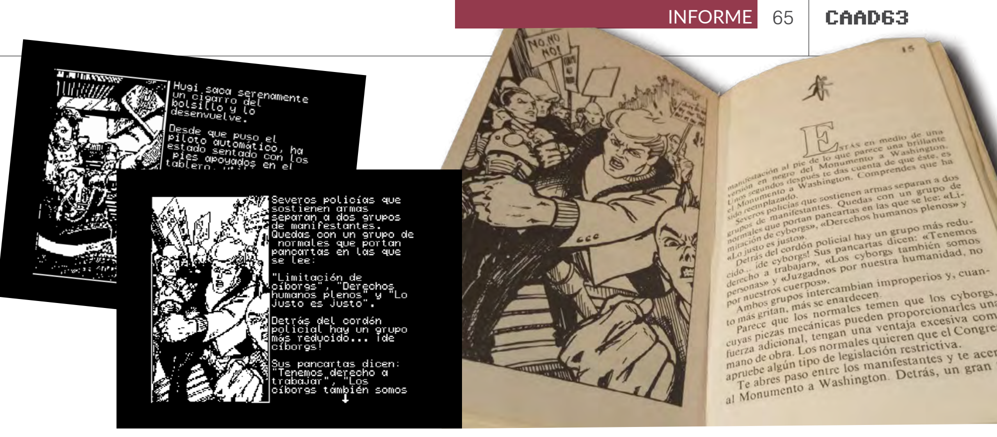
Mis miedos fueron infundados. Tengo que agradecer, tanto a *Arnau* como a *El Mesías*, su amabilidad y «buen rollo» por permitirme hacer eso y por la crítica que le hicieron al juego y los ánimos que me dieron.

El día de Navidad liberé el motor y puse el repositorio como público. La fecha elegida no fue por la celebración, sino porque tenía tiempo libre, e inmediatamente se publicó como un rayo la noticia en el **CAAD**. *Tranqui69* hizo un retocado de la portada de un libro de «Elige tu propia aventura» para la noticia que me hizo mucha gracia. Bajo su bendición, lo colgué en el repositorio.

Y entonces empezó a llegar el *feedback* de posibles usuarios. Entre ellos *ximokom*, al cual le agradezco el interés y su colaboración desinteresada. Me indicó varios posibles puntos de mejora, algunos factibles y otros no. El más flagrante que me indicó fue un «problema» en la impresión del texto que a mí también me molestaba; no era grave pero no era «estético».

En **CYD**, abreviatura oficial de **Choose Your Destiny** por cierto, cuando una palabra no cabe en lo que queda de la línea, salta a la línea siguiente y la imprime allí para evitar partir la palabra. La cosa es que también imprimía los espacios que tuviese delante la palabra, creando un efecto de «dientes de sierra» en el margen izquierdo si no se tenía cuidado. Tras una semana de codificación y pruebas, el problema quedó subsanado y una nueva versión subida al repositorio, la cual incluye también soporte de música para el chip AY con un reproductor de módulos creados con *Vortex Tracker 2*, una tarea que se me quedó pendiente.

Tras conversaciones con *ximokom* y *Fran Kapilla* (SequentiaSoft), me quedó claro que la documentación no se entendía. Era demasiado técnica y querían saber cómo empezar desde cero, lo cual me llevó a la decisión de escribir un tutorial menos técnico y más prácti-



15

Estás en medio de una manifestación al pie de lo que parece una brillante versión en negro del Monumento a Washington. Unos segundos después te das cuenta de que éste, es el Monumento a Washington. Comprendes que ha sido reemplazado.

Severos policías que sostienen armas separan a dos grupos de manifestantes. Quedas con un grupo de normales que portan pancartas en las que se lee: «Limitación de cyborgs», «Derechos humanos plenos» y «Lo justo es justo».

Detrás del cordón policial hay un grupo más reducido... ¡de cyborgs! Sus pancartas dicen: «Tenemos derecho a trabajar», «Los cyborgs también somos personas» y «Juzgadnos por nuestra humanidad, no por nuestros cuerpos».

Ambos grupos intercambian improperios y, cuanto más gritan, más se enardecen.

Parece que los normales temen que los cyborgs, cuyas piezas mecánicas pueden proporcionarles una fuerza adicional, tengan una ventaja excesiva com mano de obra. Los normales quieren que el Congre apruebe algún tipo de legislación restrictiva.

Te abres paso entre los manifestantes y te acer al Monumento a Washington. Detrás, un gran

LOS GRÁFICOS SON IDÉNTICOS A LA VERSIÓN IMPRESA, CORTESÍA DE DANI CARBONELL.

co, haciendo pequeños ejercicios para entender cómo se comporta el motor y dar un pequeño empujoncito a quien empieza sin conocimientos previos.

Al terminar el tutorial, se anuncia el día en el que se hará la gala de premios del concurso de aventuras. Para mi sorpresa y agrado, se hace también en el canal de *Arnau Jess*.

¿El resultado?, un tercer puesto con el que estoy más que satisfecho. No me lo esperaba, y no me esperaba tampoco la cálida acogida de la aventura por parte de los jueces, sobre todo los comentarios de *Radastan* y *Kelben Stark*, a los cuales se lo agradezco con humildad. Pero mi mayor recompensa ha sido el vídeo que me mandó *Nahell Treshal*, con su hija de 7 años jugando a (bueno, más bien leyendo) mi aventura.

Para hacerlo más accesible, subí **Los Anillos de Saturno** y **Super Cobra** a Itch.io, para que la gente pudiese disfrutarlos, con un manual más presentable en PDF, y una versión especial para cargarla en un Dandanator.

Mientras hacía esto, *ximokom* me sorprendió gratamente lanzando una versión de **La Cueva del Tiempo**, el primer libro de la colección «Elige tu propia aventura» original, hecha con **CYD**, subiéndolo también a Itch.io, lo cual demostraba que el motor era usable por seres (presuntamente) humanos.

Y para acabar con las gratas sorpresas, *tranqui69* ofreció subir ambos juegos a la página web del **CAAD** para que se pudiesen jugar *online* con el emulador incorporado. La verdad es que ver mi aventura entre mis aventuras favoritas de niño me llena de orgullo y satisfacción, como dijo aquél. Además, *tranqui69* amablemente me cedió la plantilla de las portadas que creó para la web, así que la he subido al repositorio, por si alguien quiere usarla con su propia aventura.

De momento, *ximokom*, *Fran Kapilla* y yo somos los únicos usuarios del motor, así que desconozco el interés que hay en usarlo por parte de la comunidad aventurera. El motor está ahí para quien quiera usarlo y/o modificarlo, y estoy abierto a sugerencias (con un límite) y, sobre todo, ayuda y colaboraciones.

Hay que indicar que en el momento en el que estoy escribiendo estas líneas, el motor sólo tiene soporte para el Spectrum +3. Actualmente estoy preparando el soporte para cinta con los modelos de 48 y 128K, y lo tengo casi a punto. Seguramente cuando estéis leyendo esto estará ya disponible, junto con un simple conversor de fuentes para personalizar el juego de caracteres. Además, quiero portarlo a otras plataformas, como Linux o Mac. Toda ayuda es más que bienvenida, ya que me falta el más preciado de los bienes: tiempo.

Con esto me despido de vosotros, dando gracias a *Radastan* y al elenco de jueces, *Demiurgo*, *Kelben Stark*, *JMV* y *Beyker*, que dieron vida al concurso. También a *Arnau Jess* y *El Mesías*, por la cobertura y apoyo, y sobre todo felicito a los ganadores Diego Pardal y Juan Antonio Fernández con mi más sincera enhorabuena y admiración por sus trabajos, junto a los de *Gorkel*, *Xave*, Manuel Martínez y *McFly*. Y por supuesto, mi infinito agradecimiento a *ximokom* y *Fran Kapilla* por ofrecerse a hacer de betatesters de **CYD**, sin olvidarse de *tranqui69* por su inestimable ayuda y ánimos.

¡Saludos, Aventureros! ■

> Crea tu propia aventura.
> **Seguir leyendo.**





Por Íñigo Martínez

Buenos días nos dé Roberto Brasero... (nota para los *boomers* de esta revista: es el «nuevo» Mariano Medina). En este artículo vamos a hablar de *8Bit Box*, un juego de mesa creado por Frank Crittin y Grégoire Large y editado en España por Devir. Si bien escribir sobre este tipo de productos es inusual en la revista, con ello pretendo tranquilizar a vuestras madres, que se muestran preocupadas por veros siempre con tanto videojuego viejuno (¡que hasta ellas juegan al **Candy Crush**, por favor!). Para que no se os haga muy difícil de asimilar, el juego que os presento, pese a ser moderno, está relacionado con vuestra gran pasión (me refiero a los videojuegos, claro).



¡Helo aquí! El sellito de abajo indica que lo saqué de una biblioteca: ¡consulta en la tuya!





8Bit Box simula ser una consola retro y, como tal, incluye diversos elementos que sirven de base para poder «ejecutar» diversos juegos. De hecho, junto con la «consola», nos vienen ya incluidos tres «programas», cada uno de los cuales viene en una cajita propia (a modo de «cartucho»), que, además de las instrucciones, proporciona algún elemento específico para dicho juego (como, por ejemplo, el tablero).

Centrándonos en el contenido, los elementos comunes son diversos cubitos de colores (que pueden servir para llevar la puntuación o para representar la posición del jugador en la «pantalla»), unos dados (que harán la función del comando RANDOM en los juegos que lo requieran) y, principalmente, seis mandos de control (¡seis!).



La «consola» por dentro.

Esos mandos, como en cualquier consola real, son el interfaz de control de los videojuegos y están realizados en un resistente y práctico cartón rígido. En esencia, los mandos se componen de tres diales giratorios: uno para indicar la dirección del movimiento (ocho direcciones posibles), otro para la fuerza o el impulso (entre 0 y 9) y otro más para los botones especiales (lo que viene a ser la cruz, el



Estos son los juegos incluidos con la consola.

cuadradito, el círculo y el triángulo en una PlayStation). Hay que señalar que cada juego requiere el uso de algunos componentes de la caja base, pero no de todos; de igual modo, a la hora de manejar el mando, en cada juego se emplearán uno o dos diales, pero rara vez los tres.

Pues con estos elementos físicos se intenta recrear, de modo razonablemente fiel, la sensación de jugar a clásicos como el **Decathlon** (con sus diferentes pruebas deportivas), el **Pac-Man** o una carrera del estilo **Mario Kart** o **Crash Team Racing** (con divertidos lanzamientos de objetos explosivos).

Antes de explicar su funcionamiento, debo señalar que hay una pega importante en este *8Bit Box*: ninguno de los juegos incluidos tiene modo solitario, lo cual obliga a tener amigos para poder disfrutarlos. Así, en el comecocos (aquí llamado *Pixoid*), un jugador lleva al bueno y el resto maneja a los fantasmas que intentan atraparlo. Todos los jugadores tendrán su propio mando y, con un simple giro de uno de sus diales, indicarán la dirección en que se moverá su personaje (el que lleve cada uno); con otro dial se indicará la amplitud del desplazamiento (cuántos cuadraditos). Hecho esto de manera oculta, todos a la vez mostrarán su movimiento, de manera que, al igual que en el videojuego, buenos y malos realizarán sus acciones al unísono (y no por turnos), lo que te obliga a intentar adivinar hacia dónde se desplazará tu rival (o rivales, si llevas a Pacman).

La partida acabará tras repetir esta acción doce veces (doce turnos simultáneos) o cuando se atrape a Pacman, momento en el que se repartirá una serie de puntos entre los jugadores, en función de cuánto tiempo haya sobrevivido el protagonista. Tras esto, se cambian los roles y se juega de nuevo. Cuando todos los jugadores hayan manejado una





Tarjeta de la prueba «control antidoping». ¿Veis como sí que la hay?

vez al *prota*, se dará por vencedor al que más puntos haya sumado entre todas las partidas. Puede parecer largo echar tres o cuatro partidas (tantas como jugadores), pero lo cierto es que son de corta duración y no se hace nada tedioso.

Por su parte, en *Stadium* (el remedo de **Decathlon**) se realizarán diversas pruebas (hay más de diez), incluyendo algunas por equipos, como el baloncesto. De hecho, incluso para las pruebas individuales hay dos equipos (de dos o tres integrantes), ya que el objetivo final es tener un medallero mejor que el «país» (equipo) rival. Cada prueba (minijuego) tiene sus propias dinámicas: desde adivinar las acciones del rival en el baloncesto o en el kárate (si tú atacas con una patada por abajo y yo me defiendo cubriéndome por arriba, me llevo el golpe), hasta esforzarte (apostar) más que los rivales en las pruebas de atletismo (pero nuestra resistencia es limitada, por lo que realizar un esfuerzo excesivo en una competición causará un gran desgaste que nos dejará pocas opciones en las siguientes). Como curiosidad, una de las pruebas es un control *antidoping*, así que ojito con lo que tomamos (o fumamos).

El último de los juegos, *Outspeed*, simula una carrera motorizada, en el que los vehículos van obteniendo cartas que, a modo de cajas sorpresa, proporcionan objetos para mejorar nuestro avance… generalmente, a base de perjudicar el de los demás. En este juego cobra especial importancia el factor suerte, no solo porque los distintos efectos que se pueden obtener en las cartas, sino también porque los propios movimientos de los jugadores y el consumo de fuel dependen de los dados. No obstante, esta mayor aleatoriedad lo hace también más parecido a un videojuego (¿quién no ha ido primero en una carrera del **Mario Kart** y, sin comerlo ni beberlo, se ha encontrado con que un misil le ha hecho perder cuando estaba ya viendo la meta?).

En resumen, podríamos decir que *8Bit Box* logra transmitir alguna de las



Este es el catálogo completo de juegos disponibles para ampliar nuestra experiencia. Ejem…


ATENCIÓN
INSTRUCCIONES PARA EL USO RESPONSABLE DE COMPONENTES NO ELECTRÓNICOS

La consola y los juegos son dispositivos muy delicados. Manténgalos alejados de temperaturas extremas.

Resguárdese del polvo, la humedad y el calor.

No bloquee las salidas de ventilación. No toque los contactos con los dedos.

Guárdese siempre en el embalaje original. Evite pisar las piezas pequeñas, ya que puede resultar doloroso.

No limpiar con líquidos de ningún tipo. Usar únicamente un paño seco.

Si lo desea puede tomar descansos de 15 minutos por cada hora de juego.

Medidas de seguridad indicadas en el lateral del juego de cartón. ¡Qué cachondos!

sensaciones de las antiguas consolas de una manera imaginativa y original. Estas sensaciones están más logradas en *Pixoid*/**Pac-Man** (por la incertidumbre de hacia dónde se moverán los demás) y en *Outspeed*/**Mario Kart** (por el elemento sorpresa y los cambios de posición en la carrera). Por el contrario, *Stadium*/**Decathlon** es el menos logrado: la mayoría de las pruebas del videojuego se basaban en aporrear unas teclas o mover una palanca del mando rápidamente, y se realizaban en solitario; en *8Bit Box* juegas contra otros y para ello se realiza una gestión de recursos (energía). Esto no lo hace peor (de hecho, creo que así es más divertido), pero ciertamente no se asemeja al videojuego.

El éxito de esta «consola» *8Bit Box* sospecho que ha sido modesto, porque los juegos adicionales que se han publicado posteriormente (pues la idea era ir añadiendo títulos a esta caja básica) han sido escasos: uno. Y no lo hay en español. Se llama *Double Rumble*, es de lucha y, eso sí, permite el juego en solitario. ■





NOTA: Existe otro juego de mesa llamado *Link*: un juego de mesa en 8 bits, cuya caja simula ser también una consola antigua. No se confundan con él, que no tiene absolutamente nada que ver.

NOTA 2: ¿Hace cuánto que no le dan un beso a su madre? Ya están tardando.



Por J.A. Fernández Madrigal @_jafma

LA ISLA DE RUTH

EL ORIGEN

Hace mucho tiempo que tenía en mente hacer un homenaje al juego de tablero *La isla del diablo*, uno de los de la colección FeberJuegos que tantos ratos buenos nos hicieron pasar a los niños de los 80. Es un juego de mecánica bastante sencilla, muy dependiente del azar pero que crea una ambientación muy buena y muy agobiante (al menos, a mí con aquella edad me la creaba).



POR SUPUESTO TAMBÍEN TENGO EL JUEGO FÍSICO, PERO FÍSICO DE VERDAD.

Sabía que quería hacer una recreación de *La isla del diablo* para el ZX, intentar causar sensaciones parecidas a las que me provocaba a mí, pero no tenía nada claro cuál sería la mejor forma para conseguirlo (¿plataformas? ¿aventura? ¿conversacional…?), y ahí se quedaba una y otra vez la idea sin concretar y dando vueltas alrededor del cerebelo.

Hasta que en el último año o así empecé a ver que se publicaban nuevos juegos del tipo «Elige tu propia aventura» en el mundillo del retro. A mí me encantaban los libros originales, y también la idea de la ficción interactiva por opciones, que ya había probado a hacer en forma de relato, por ejemplo, con un remake gamberro (no del todo conseguido, en mi opinión) de *Alien* o en textos impresos, como en el capítulo *Laberinto de decisión con salida* (*Los tres secretos*



del unicornio) del libro *Flor de hadas en el bolsillo*.

No sé si se nota, pero dos de las aficiones que más me llenan son la escritura y la programación, así que ver que las aventuras de texto se revitalizaban ayudó a cristalizar la idea de utilizar un formato de aventura por opciones para programar en el ZX Spectrum una ambientada en *La isla del diablo*, y así matar dos pájaros de un tiro. Además, *Radastan* había abierto un concurso de aventuras para mi máquina fetiche… Realmente, lo único que me faltaba en aquel momento era encontrarme en la calle un letrero gordo parpadeante (papel rojo, tinta amarilla, con brillo) diciendo «¡Escribe una aventura por opciones sobre *La isla del diablo* para el ZX y preséntala al concurso de *Radastan*, idiota!»

Pero como la parte inmensa de vida que dedicamos al trabajo tiene sus cositas, la motivación final para ponerme no se acumuló suficientemente hasta julio de 2023…

EL «ENGINE»

Para implementar el juego busqué un engine ya existente, porque la idea de hacerme uno yo mismo, aunque tentadora, superaba con mucho el esfuerzo que tenía planeado dedicarle (¡y el tiempo disponible para enviarlo al concurso!). Escogí **MuCho**, de *Jari Komppa*, por su sencillez (es casi un ensamblador) y porque tenía disponible su código fuente. Además, tenía ganas de probar el compilador *SDCC* y el ensamblador *SDASZ80*. Dicho y hecho, me descargué los fuentes, repliqué la compilación en Linux (yo trabajo siempre en Linux, o,

al menos, siempre que no me lo impiden; Debian para más señas) y empecé a solventar los inevitables problemas inesperados.

Para empezar, el del idioma: **MuCho** no tiene soporte en español. Lo que hice para sortear esta limitación fue seleccionar una serie de caracteres del juego ASCII que son de poco uso (concretamente: #$&*+=@[]{}|^`_\”) y cambiarles su tipografía para que fueran letras con acentos y diéresis, eñes y aperturas de admiración e interrogación. Aparte de hacerme la tipografía alternativa con esos símbolos en lugar de los caracteres originales, creé un pequeño *script* en Python que tomaba como entrada el código fuente de una aventura para **MuCho** y sustituía todos los caracteres españoles por los que había redefinido yo, y luego llamaba a **MuCho** para compilar el resultado.

Hubo otros detalles menores que también quise arreglar, como el control de teclado para moverse por las opciones y los mensajes en inglés que estaban escritos directamente en los fuentes de la aplicación, donde los cambié. Además, encontré un *bug* pequeño que me dio mucha satisfacción detectar y que seguramente no ha tenido nunca consecuencias para nadie.

Ah, y aprendí un método muy rápido para generar números aleatorios que no conocía (*xorshift8*). De hecho, por deformación profesional, hice un análisis rápido de la calidad de esos números en *Matlab*, y no quedó del todo en mal lugar.

Lo que no cambié, porque requería mucho más tiempo y profundidad, fue la limitación que tiene **MuCho** a la hora de mostrar las opciones: sólo enseña tres en pantalla a la vez, incluso cuando hay más disponibles, obligando a hacer *scroll* y provocando más de un despiste al jugador… Eso lo abordé poniendo un letrero gordo (no parpadeante) en la pantalla inicial. Tampoco permite que ninguna opción ocupe más de una línea, lo que me dio la lata posteriormente a la hora de hacerlas lo más «literarias» posible, así que

```
void reset()
{
    unsigned short i;

    // initially, all flags are 0
    for (i = 0; i < 128/*256*/; i++) // JAFMA: error of overflow! Only 128 elements
        gState[i] = 0;
    // initially, all vars are 0
    for (i = 0; i < 32; i++)
        gNumber[i] = 0;
```

YO DIRÍA QUE SI HAY 128 ELEMENTOS EN UN *ARRAY*, LO SUYO ES NO CONTAR 256.

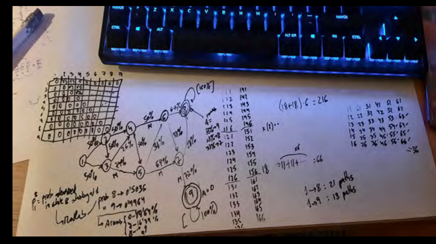
LA GENERACIÓN DE NÚMEROS ALEATORIOS DE **MUCHO** VS. LA DE *MATLAB*.

me vi obligado a encontrar expresiones alternativas que más o menos transmitieran las mismas sensaciones.

Al mismo tiempo, más o menos, los de Furillo Productions publicaron un *fork* de **MuCho** que también incluía música, además del necesario soporte en español, pero habiendo hecho ya mis modificaciones, con ellas seguí.

En cuanto a la preparación de la traducción de juego de tablero a aventura por opciones, no quería (podía) reutilizar ningún recurso gráfico del juego original, porque no soy yo de meterme en muchos jaleos de patentes y demás, y las mecánicas del mismo tampoco se prestan mucho a una aventura por opciones: como digo arriba dependen demasiado del azar, lo que hace que el jugador pierda rápidamente la sensación de control de la historia. Esto es así porque en una aventura por opciones no se ve el dado, sólo el resultado, que ya no sabes si ha sido producto de tus decisiones o de otra cosa, mientras que en un juego de tablero está claro que lo que sucede lo hace por lo que ha salido en la tirada.

Aun así, casi como experimento, hice un pequeño análisis probabilístico de algunas partes del juego original para saber qué probabilidad había de que los jugadores obtuvieran unos u otros beneficios, o de que fueran atacados o no, etc. Y luego intenté replicar eso lo más fielmente posible en la aventura.



ME GUSTA MUCHO LA PROBABILIDAD (TRABAJO CON ELLA, ASÍ QUE MÁS ME VALE).

Definitivamente, tanto azar no quedaba bien, y además complicaba muchísimo el código, por lo que al final tuve que simplificarlo todo y guardar con mucho cuidadito en un cajón todos esos fantásticos análisis matemáticos. Sólo quedaron algunos restos de probabilidades básicas en puntos concretos de la historia.

LA ESCRITURA

Una vez preparado convenientemente el *engine*, podía liarme a escribir. La escritura de la aventura en sí fue, de largo, lo más complicado.

Lo primero que hice fue convertir la experiencia de juego original, que era multijugador (algo esencial en ese juego), a otra donde sólo hubiera uno. Al final di con una aproximación que no creo que haya quedado demasiado mal: en la práctica hay un sólo jugador, pero la historia se cuenta como si hubiera muchos a la vez, e incluso en algunas partes las decisiones afectan o bien al protagonista o bien a los demás.

En segundo lugar, tenía que pergeñar una historia que explicara por qué los náufragos estaban en la isla y a qué se enfrentaban, que eran las carencias más claras del argumento del juego de tablero (a los niños no nos parecían importar mucho en aquella época...). Yo quería darle solidez como relato para adultos, y dada la ambientación original, lo más adecuado parecía ir por el camino de la ciencia ficción o, más concretamente, del terror científico.

Lo tercero fue ir implementando las distintas secciones del tablero del juego en **MuCho**, de forma muy general y muy cambiada en algunos casos respecto al original. En otras palabras: traducir casillas de juego o conjuntos de ellas en escenas. La principal dificultad aquí fue conseguir dar al jugador la sensación de estar leyendo una historia a la vez que estar jugando, lo cual es difícil si cada vez que vuelves a visitar la misma escena se te describe con exactamente las mismas palabras... o si las opciones de una escena no están escritas en un tono que concuerde con el historial que llevas realizado. Por otra parte, hacer descripciones variables, como las que al final usé, requiere memoria adicional en el ordenador, con lo que había que tener cuidado; al

LaIsla.txt

```
# ------------------------------------------------------------------------
#
#         Página de créditos
#
# ------------------------------------------------------------------------

$Q creditos
# --------------------
$O attr:13
$P
LA ISLA DE RUTH (LA SED)
$P
$O attr:65
$P
Un relato basado en "La isla del diablo" (FeberJuegos)
$P
$O attr:69
(c) Juan Antonio Fernández Madrigal, 2023
$O attr:5
https://jafma.net
$P
$P
$O attr:68
Beta-testers:
$P
$O attr:4
Ana Cruz, Cris Urdiales, Santi Eximeno, Antonio Arquillos, José Torres Criado
$P
$P
$O attr:70
Desarrollado en Debian - GNU Linux salvo por RetroX
$P
$O attr:66
Engine: "MuCho" (J. Komppa), adaptado por J.A.F.M.
$O attr:2
https://github.com/jarikomppa/speccy/tree/master/mucho
$P
$P
```

ASÍ ESCRIBÍ LA AVENTURA; SOY DE EDITOR DE TEXTO PLANO Y CONSOLA, QUÉ LE VAMOS A HACER.

final creé indicadores de visita para no todas las escenas y otras las escribí de forma que valieran para todas las posibles circunstancias que se me ocurrían. Una de las secciones más interesantes de hacer fue la de las cuevas, que en el juego original hacen que el jugador dé vueltas azarosamente pero que aquí se prestaban de inmediato a hacer un pequeño laberinto, tan típico de las aventuras conversacionales. Ahí aproveché e introduje un tercer personaje que, de hecho, tiene vida propia (va moviéndose conforme el jugador hace cosas).

Lo cuarto, más difícil, fue establecer el enfrentamiento con las criaturas. Eso sí que me costó, porque tuve que simplificar sus comportamientos, pero no quería reducir demasiado las descripciones, que son uno de los elementos que más aportan a la ambientación, y no había manera de conseguir las dos cosas a la vez. En el juego original eran muchos los enemigos, así como las posibles defensas de cada jugador. En **La isla de Ruth** se quedaron en bastantes menos para reducir el número de posibles resultados en los enfrentamientos, mayormente.



UNA AVENTURA LITERARIA POR OPCIONES ----
HOMENAJE A "La isla del Diablo"(FeberJuegos'80s) // Bytemaniacos 2023

Q o FLECHA ARRIBA: subir
A o FLECHA ABAJO: bajar
ENTER: seleccionar opción

EN LA PARTE INFERIOR SÓLO SE VEN 3 OPCIONES A LA VEZ, PERO PUEDE HABER MÁS.
HAZ SCROLL PARA LEERLAS TODAS.

Comenzar

Créditos

LA VERSIÓN HTML DE LA AVENTURA TENÍA IMÁGENES MÁS MONAS, PERO CON MUCHO MENOS ENCANTO QUE LA DEL ZX.



Lo quinto fue contemplar con miedo cómo se consumía la memoria disponible del ZX a una velocidad pasmosa, incluso con el magnífico algoritmo de compresión que usa este *engine*.

Lo sexto fue conseguir que la lógica de la aventura no tuviera errores. En cierto momento vi claro que necesitaba *beta-testers*, porque me era complicado tener completa seguridad de no estar cometiendo errores de bulto. Pero claro, la gente a la que conocía que tuvieran alguna querencia por este tipo de juegos era escasa, y no les iba a pasar un juego para emulador, pues muchos ni siquiera usaban emuladores ni tenían relación alguna con lo retro... Para solventar esta nueva dificultad escribí una librería en C++ (es mi lenguaje de programación favorito, con diferencia) para traducir textos de aventuras **MuCho** en textos en formato *Twee*, codificaciones en plano que pueden cargar otros *engines* más modernos de ficción interactiva. El motivo era que, una vez con el *Twee* de la aventura, podía compilarla a un fichero HTML autocontenido y jugable en cualquier navegador web mediante **Twine**, un software de diseño de ficciones interactivas. Vamos, en pocas palabras, que me hice un conversor de **MuCho** a **Twine**. Además, aproveché para programar alguna detección automática de errores difíciles de ver en el texto fuente de la aventura, como escenas no enlazadas y cosas así. Así se la pude pasar a un puñado de amigos (¡gracias, Ana,

```
        5         10        15        20        25      29
---------.---------|---------.---------|---------.--------
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPIIIIII.tt

Page data  (P): 24837 bytes
Image data (I):  4079 bytes
Code data  (C):     0 bytes
Free       (.):    12 bytes
Trainer    (t):  1024 bytes (used to improve compression by "training" it)
```

APURAR HASTA DEJAR SÓLO 12 BYTES LIBRES FUE POSIBLE EDITANDO LAS IMÁGENES PÍXEL A PÍXEL...

Cristina, Santiago, José, Antonio!). Y menos mal que lo hice, porque, efectivamente, había fallos lógicos importantes por ahí...

En fin, el caso es que fui avanzando a trompicones en lo primero, lo segundo, lo tercero, lo cuarto, lo quinto y lo sexto a la vez, volviendo sobre mis pasos en multitud de ocasiones conforme me daba cuenta de lo que no funcionaba. Además, como la historia que se cuenta en el juego tenía dos líneas argumentales separadas en el tiempo, la que se vive en la isla y la que da explicación a eso, usé epígrafes, algo bastante común en la ciencia ficción, sobre todo en la de cierta época (por ejemplo, en los libros de *Dune*), pero que yo no había visto antes en una aventura por opciones. Se trataba de insertar, de vez en cuando, al principio de una escena, un extracto de un sueño o recuerdo que añadiera información a lo que estaba sucediendo. Me costó bastante dosificar dicha información de forma adecuada para que, junto con lo que el jugador hacía, fuera formando la historia completa.

Finalmente, también fui añadiendo alguna imagen al juego; no muchas porque la memoria de 48K da para lo que da y porque quería mantener un estilo literario acorde con el género, que necesitaba espacio para las descripciones, pero al menos puse algunas en los momentos esenciales: principio y finales de la aventura. La forma de diseñarlas no tiene mucho mérito: buscaba fotos sin derechos de autor, me montaba el correspondiente *collage*, lo escalaba en *Gimp* hasta 256 x 192, lo pasaba por *RetroX* para convertirlo a pantalla del ZX Spectrum (¡fantásticas sus posibilidades de conversión automática del color!) y luego lo retocaba con *Multipaint* para, sobre todo, ahorrar memoria. Lamentablemente (para mí), *RetroX* sólo está para Windows, pero hay que saber aguantar el dolor cuando uno tiene sus objetivos claros. También le preparé una carátula al juego (con las medidas correctas para una caja de cinta de casete, creo), pero eso lo hice con *Inkscape*, un imprescindible en Linux que, de forma totalmente tangencial e intrascendente para mí, tiene versión para Windows.



EL FINAL

La revisión final la hizo Ana, que además de amiga es esposa y por tanto intrínsecamente sufrida, y gracias a esa última vuelta cambié cosas importantes de la historia para que tuviera más sentido y un grado de dificultad asequible, que yo suelo ser bastante críptico en las primeras versiones de lo que escribo… Además, gracias a Ana la aventura tiene dos finales en vez de uno, y enlaza algún elemento importante del principio con el final, así que creo que se entiende bastante mejor todo.

En total el viaje terminó cinco meses después del comienzo (tampoco estuve a tiempo completo, ni mucho menos). Luego vino el concurso, luego vino la magnífica revisión de los participantes que hicieron *Arnauballe* y *El_Mesias* en el canal del primero, luego vino la gala… y luego vino la sorpresa de que un jurado de gente que sabía infinitamente más que yo de aventuras de texto lo calificara en segundo lugar, habiendo tanta originalidad y calidad en todos los que se presentaron. ¡Un honor y una alegría tremenda escuchar que la historia les había atrapado!

Bueno, y luego han venido las ganas de hacer más cosas, que es lo que suele pasar si te jalean. :) ■





Daniele Spadoni

Por *Dardo*

Después de muchos años deleitándonos con sus creaciones, Daniele Spadoni dejó, de momento, sus proyectos a principios de 2023. Una pena para todos sus seguidores y un buen momento para rendirle un merecido homenaje. Por desgracia ha cerrado su blog y ya no podemos disponer ni de noticias de su vida ni descargar sus juegos, tanto de aquí como de DeviantArt, Twitter, Blogger, Google Drive, o de cualquier otro lugar oficial donde los subía. Por suerte aún nos quedan muchas páginas privadas para descargárnoslo todo ya que sus trabajos siempre han sido gratuitos.

Sinceramente, ese volumen de producción debe agotar al más pintado, ya que cuenta con cantidad de juegos y necesitaría algún descanso después de tantos años, pero creemos que lo que le ha llevado a «descansar» ha sido algo más bien de otro tipo, el de «derechos de autor» con los que siempre ha tenido problemas, porque recoge todo lo que le parece, personajes, música, etc, de juegos y películas. Una pena que esa gente o compañías no ayuden y apo-

Enlaces muertos

Por desgracia, los siguientes enlaces a las páginas de Daniele ya no están disponibles, pero en algunas ocasiones es posible encontrar el mismo material en otras fuentes.

- danielespadoni82.blogspot.com
- deviantart.com/spadoni-production
- blogger.com/onboarding
- drive.google.com/file/d/19rq8DEKdo-GR8viCj3elhhP1iaMyogq-Q/view

yen a los *fans* que únicamente quieren elogiar sus creaciones. Y está bien claro porque, repito, él no gana nada con lo que hace.

Su entrada en ese mundo fue cuando era un niño porque su padre le regalaba muchos juegos. Tenía un Commodore 64 que le inspiró y desarrolló su pasión por el mundo de los videojuegos y en especial por los *pixels*.

Según confiesa en la web spiderman77.com el 7 julio de 2021: «mi objetivo es revivir la magia de los años 80 y 90. La creatividad y la espiritualidad tienen una fuerte energía para crear y compartir amor y transmitir pasión a los demás. Lo que hice con la adaptación de estas obras maestras de los videojuegos fue mantener las cosas simples y reales al mismo tiempo».

Y sobre los juegos modernos leemos también en *Spiderman77*: «los juegos modernos no tienen energía; no dan tanto. Hoy en día, cuando los jugadores terminan un juego, no vuelven a jugarlo, ya que nunca logró llegar a sus corazones como lo hacían los píxeles en el pasado».

En una entrevista en *Mis guías de juegos* del 12 de abril de 2022 (misguiasdejuegos.blogspot.com) declara: «los juegos retro tienen amor. Los creadores de estas historias del pasado tuvieron la oportunidad de expresarse porque amaban lo que hacían, sin pensar en el propósito final. Solo les importaba que sus historias permanecieran en el corazón de los hijos adultos de hoy».

Aventuras

Empezó con ellas en el 2019, y esta es la lista que hemos podido conseguir:

Back to the Future, Part III: Timeline of Monkey Island
(11 de febrero de 2019)




link.caad.club/oq5yo

Back to the Future: Part IV: The Multitasking Crystal
(14 de mayo de 2019)




archive.org/details/tfg-bttf-iv

Back to the Future, Part V
Multidimensional Space-Timelines
(7 de octubre de 2019)

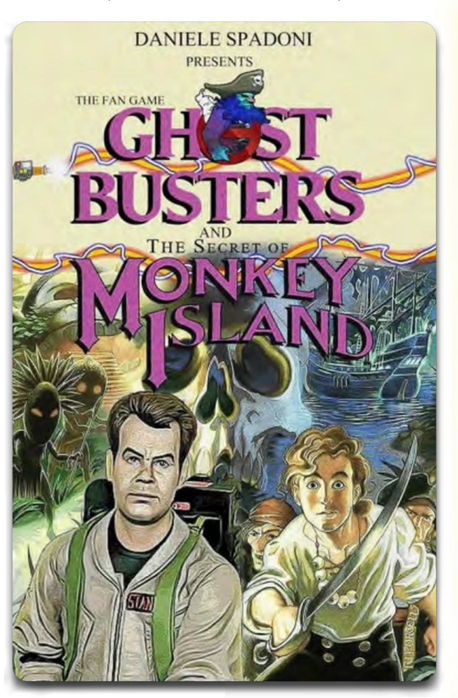


Back to the Future: The Fan Game
(23 de abril de 2020)




link.caad.club/a5qza

Ghostbusters and
the Secret of Monkey Island
(5 de octubre de 2020)



link.caad.club/p9nha

The Goonies: The Fan Game
(24 de mayo de 2020)




link.caad.club/1nzgi

Zak McKracken: A Mansion,
a Meteor and the Alien Mindbenders
(4 de noviembre de 2020)




link.caad.club/kecha

Saint Seiya – Galaxian Wars
(19 de noviembre de 2020)




link.caad.club/7unbk

I'll be back to the Future with a Terminator
(18 de mayo de 2021)




link.caad.club/yvbsc

The Pixel Has You
(3 de agosto de 2021)




link.caad.club/rh0qt

The Secret of Monkey Island RECODED
(1 de octubre de 2021)



 link.caad.club/3w7cr

Por si queréis probar alguno repetimos que son gratuitos y como sus páginas de descarga «oficiales» han desaparecido, ponemos de dónde podéis sacarlos.

Normalmente sus aventuras son en italiano e inglés, pero, como curiosidad y ayuda, podéis visitar la página de *Pakolmo* (pakolmo.netlify.app), que se dedica a traducir aventuras con mucha calidad y encontraréis, al menos, algunas de ellas.

Características

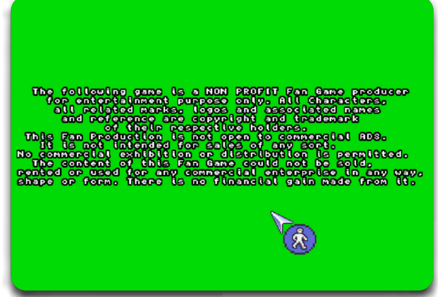
Hemos probado tres de sus aventuras para tener una idea más clara de su trabajo. Como él no es programador, ni grafista, ni músico, usa el **AGS** (adventuregamestudio.co.uk) para crear sus aventuras.

Lo principal es su sentido del humor y sus guiones rocambolescos. Sobre el primero encontramos personajes, situaciones y diálogos llenos de un humor muy fresco y divertido. Sobre lo segundo mezcla personajes de películas y de jue-

gos de aventuras conocidos, que nos divirtieron en nuestra juventud, para crear nuevos argumentos disparatados.

Lo bueno es que no necesitan instalación, sino que se ejecutan directamente del EXE.

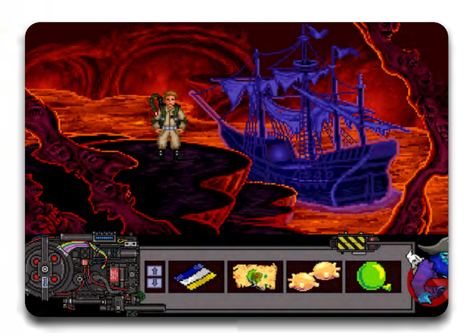


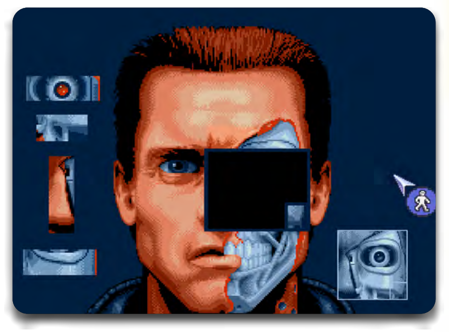


A pesar de no tener idea de grafismo, sus pantallas son excelentes, llenas de detalles y colorido, y en cuanto a la música usa bandas sonoras de las películas o juegos a los que hace referencia. Trabaja a pantalla completa con una resolución de 800 x 600, con unos pequeños márgenes laterales. Quiere rendir homenaje a los juegos de los 80 y 90 con el sistema de *pixel art*, que, a los más veteranos, nos llena de nostalgia.

Sus juegos empiezan con una pantalla en verde con un texto donde dice que el juego no es para provecho personal sino solo para entretenimiento, y debes darle a la tecla ESC para seguir.

Luego normalmente incluye alguna «trampa» para poder continuar, como hacer un rompecabezas o teclear un número secreto, con lo que emula el sistema «anti-piratería» de los juegos antiguos.





Las descargas suelen ser de 90 a 110 MB y al descomprimirlo ocupan entre 250 y 500 MB en el disco duro.

El modo de juego es *point & click* y solo tiene tres teclas principales: F5 para salvar, F7 para cargar y F9 para salir. Por

suerte podemos salvar las veces que queramos y donde queramos, pero al cargar normalmente aparecemos al inicio de la zona en que estamos. Todo el inventario sigue intacto, pero debemos volver al lugar del *save*, que no estará lejos. Lo malo es que al cargar el juego debemos tragarnos de nuevo toda la presentación que, normalmente, es larga.

Son juegos de pocas pantallas. Hay tres o cuatro zonas con cinco o seis pantallas en cada una y al tener poco tiempo para crearlos y ser del mismo tema se repiten las mismas en varias aventuras. Pero esto no significa que sean cortos ni mucho menos, pues la media de juego está en las dos horas. También hay mapas para ir de un lugar a otro y ahorrarnos la caminata y, sobre todo, muchas animaciones.

La presentación del juego es muy limpia: pantalla casi entera para jugar y el inventario que aparece en la parte superior o inferior. Este puede ser un simple rectángulo de lado a lado o estar decorado con algún elemento del título.

Se compone de cuatro a seis casillas



y a medida que consigamos objetos podremos, mediante unas flechas, subir o bajar. En algunos aparecen dos iconos en la parte derecha para poder cambiar de protagonista según las situaciones.

Hay veces en que los objetos a coger para el inventario son grandes y se ven, pero otras son un píxel pequeño, pero de todos modos al coger algo y mover el puntero deja ya de encenderse en la pantalla y así sabemos que ya no hay nada más, lo que ayuda mucho. En general son juegos bastante fáciles y según lo que vayamos haciendo sabemos perfectamente por dónde seguir, pero esto no significa que algún puzle sea un poco más complicado.

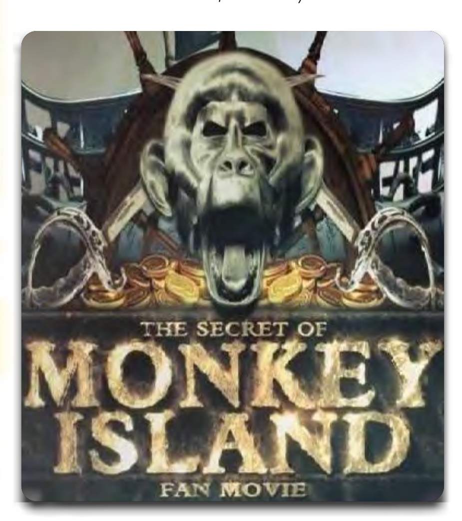




Otros trabajos

Ha trabajado en varios cortometrajes, entre ellos:

The Secret of Monkey Island



Fan Movie de 2015, con una duración de 18 minutos y basado en el juego.

 link.caad.club/l35iu

Another World / Out of this Time



Fan Movie de 2015, de 11 minutos.

 link.caad.club/m2t9m

Zak McKracken and the Alien Mindbenders - 30th Anniversary



De 2018, 26 minutos. Presentado en el *Cervignano Film Festival Event*.

 link.caad.club/n0nvh

También tiene muchos juegos no aventureros. Por ejemplo, de *arcade* tenemos:

Arkanoid vs Space Invaders
The Fan Game



Crossover entre **Arkanoid** y **Space Invaders**.

 link.caad.club/oph2u

Justice Stars: A pair of Eyes, a Witch and a Doctor



Juego de acción protagonizado por tres mascotas noventeras: James Pond de **James Pond 2**, Zool de **Zool: Ninja of the Nth Dimension** y la rana de **Superfrog**.

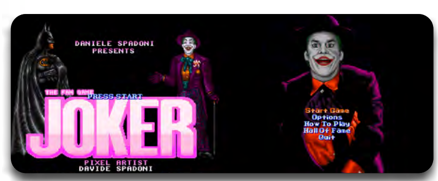
Fan Game - Back To The Future

Del 23 de abril de 2020 y compatible con *ScummVM*.

 link.caad.club/67v4a

O de *beat'em up* (tortazos):

The Fan Game: Joker



El quinto juego creado por Daniele, en honor al Amiga, usando el *Game Maker* en Windows y con gráficos de su hermano Davide.

 link.caad.club/ljx7v

Loom and the Secret of Monkey Island



Mezcla los universos de estas míticas aventuras gráficas de LucasArts y permite jugar con Guybrush Threepwood, LeChuck, el mono de tres cabezas y Bobbin Threadbare.

 link.caad.club/p4zqu

Conclusiones finales

Los argumentos son realmente geniales mezclando protagonistas de películas y juegos de los 80 y 90, rindiéndoles homenaje y mezclando historias muy imaginativas. Gráficos de calidad «pixelados», como en la época de los 80 y 90, con cantidad de detalles y muchas animaciones. Y todo mezclado con las bandas sonoras de las películas o juegos originales. Mucho humor en sus guiones con guiños constantes y cantidad de detalles de la época. Relativamente largos para pasar un buen rato, pero no excesivamente complicados.

En definitiva, si eres amante de esos años, de sus juegos y eres aventurero, no puedes perderte el jugar al menos un par de sus aventuras. ■




CÓMO SE HIZO... NUTCA



Por Diego Pardal @Pulsaunatecla

INTRODUCCIÓN

En 1988 contaba con 11 años y un flamante ZX Spectrum +2, regalo de mis padres. Recuerdo que jugaba a todo lo que caía en mis manos, y, de vez en cuando, tenía la suerte de adquirir algún número de la fantástica Microhobby y sus cintas.

En uno de los números de la revista me topé con un casete en el que venían **Don Quijote** y **Supervivencia** (**El Firfurcio**). La carátula era de lo más extraña: una especie de astronauta a lomos de un pollo gigante acababa de tener un accidente en algún lejano planeta...

Al cargarlos, descubrí un nuevo modo de juego que hasta entonces desconocía, una interacción con el ordenador que llamó mucho mi atención.



SUPERVIVENCIA (EL FIRFURCIO)

LA INFLUENCIA DE AD

Aunque continué jugando a todo tipo de juegos, caerían en mis manos otras aventuras conversacionales, todas españolas, tampoco

muchas. Recuerdo con especial cariño algunos juegos de mis paisanos de Aventuras AD, especialmente **Cozumel**, me pareció genial.

Los pájaros de Bangkok y Jabato también los recuerdo con especial cariño.

Me interesé por la creación de esos juegos que respondían (no siempre bien) a las peticiones del jugador, hasta que en un anuncio pude saber de la existencia del **PAW**: *El sueño de los creadores de aventuras*, por sólo 3.999 pesetas.

Comencé a dibujar mapas y escribir historias con el objetivo de poder crear mi propia aventura cuando pudiera conseguir esa herramienta, que, por cierto, nunca llegué a adquirir.

Décadas más tarde, ya olvidadas aquellas aventuras en el cajón de la nostalgia, me topé con el grupo de Telegram *Retro Aventuras*, de Javy Fernández, y comencé a leer sobre *parsers*, tanto antiguos como modernos. No pude tener el **PAW**, pero ahora, gracias a la preservación y al trabajo de mucha gente, podía elegir el sistema de creación de aventuras.



PAW: EL SUEÑO DE LOS CREADORES DE AVENTURAS, POR SÓLO 3.999 PESETAS.

EL *PARSER*

Si algo tenía claro, es que quería hacer una aventura para Spectrum. Al principio y con toda la información de la que disponía en Retro Aventuras, dudé qué parser o motor utilizar para el proyecto, a punto estuve de lanzarme con el **PAW** (o **PAWS**) para quitarme la espinita, pero después de mucha lectura todo apuntaba a que mi elección sería **DAAD Ready**.

El proyecto dirigido por Carlos Sánchez me parecía el más interesante, contando además con una serie de personas especialistas en programación y la ayuda del propio Carlos.

Antes de empezar seriamente con la aventura estuve floreando un tiempo con ngPAWS, del mismo Carlos, un fantástico desarrollo enfocado a navegador web y con el que se pueden hacer cosas muy chulas con CSS e integrar multimedia. Más tarde probé con el parser de Chris Ainsley, Adventuron, con unas capacidades muy divertidas también.

Teniendo en cuenta mis vagas capacidades de programación y mi distraída mente, me decanté por DAAD Ready para trabajar sobre el Spectrum 48k, a palo seco y en modo texto, «*con torería y valor*», como dirían los Gabinete Caligari.

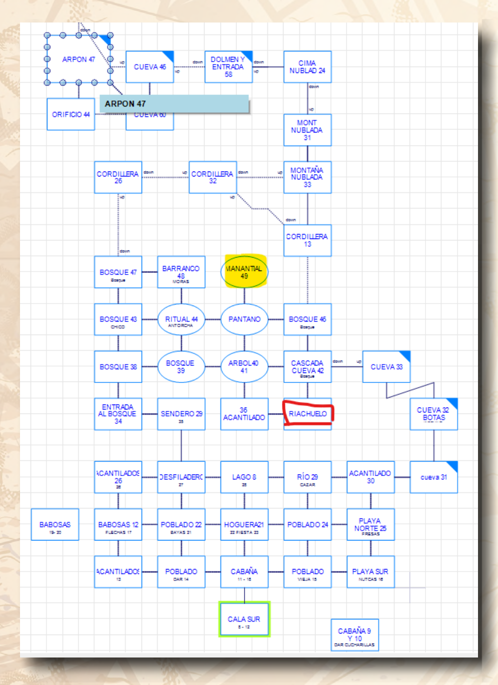
LAS HERRAMIENTAS

Para la programación de **Nutca** comencé utilizando la herramienta de Pedro Fernández **Triz2DAAD**, de esta forma podría tener una base sólida para trabajar. Y, aunque el mapa no lo tenía ni mucho menos claro, me sirvió para comenzar mis pequeñas pruebas con objetos y conexiones entre localidades. De esta forma fui descubriendo poco a poco la manera de trabajar de **DAAD Ready**, estudiando cómo funcionaba su código.

El editor utilizado en todo el trabajo, también de Carlos: **EAAD** (Editor de Aventuras AD), con el apoyo constante de **NotepAD++** ☺

Para el diseño de la carátula, estuve jugando con Francisco García en algunos diseños y lancé más tarde esas ideas a varias plataformas de IA, siendo Ideogram la que mejor resultado me dio, y terminando el diseño final con *Photoshop*.

La pantalla de carga se desarrolló con *Photoshop* y *ZX-Paintbrush*. Y para conseguir la emulación en Windows, César Hernández me ayudó a empaquetar su magnífico *ZEsarUX* para que, con un simple clic, cualquier usuario pudiera lanzar el juego sin mucha complicación en el SO de Microsoft.



DESARROLLANDO EL MAPA DE LA ISLA DE NUTCA (NO DEFINITIVO)

TRABAJANDO CON DAAD READY

Con el manual de **DAAD Ready** en las manos y la ayuda de algunos tutoriales de Carlos Sánchez en la plataforma Medium (medium.com/@uto_dev) fui creando las primeras localidades guiadas, que más tarde subí en forma de demo. Los comentarios recibidos me animaron a continuar la historia.

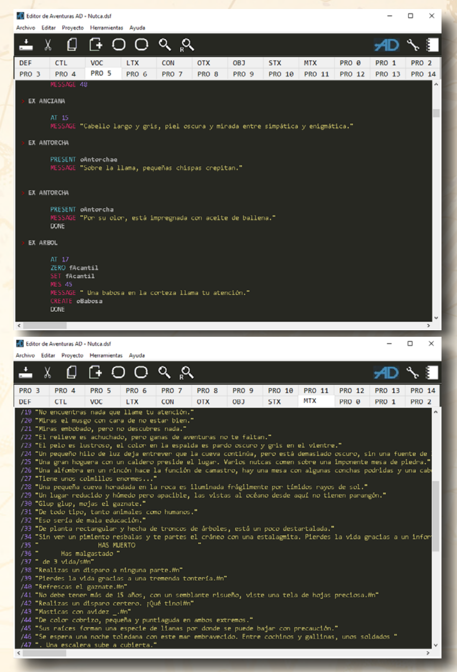
A medida que avanzaba me iban surgiendo todo tipo de dudas y problemas. El manual se me resistía en bastantes ocasiones, así que tiraba en segunda instancia de búsquedas en *Retro Aventuras* y *DAAD Ready* (Telegram) para ver si encontraba respuestas que le hubieran dado a algún compañero anteriormente. Y como última opción levantaba la mano en alguno de los canales buscando la ayuda del consejo de sabios, que, por suerte, son muchos y muy amables los que pululan por estos lares.

Paralelamente al desarrollo de **Nutca**, conocí a Francisco García que estaba trabajando en su proyecto, **El Galeón**, también con **DAAD Ready** y enfocado en Amiga. Y, a medida que íbamos aprendiendo, compartíamos información, código y experiencias.

La aventura que en un principio tan poco ocupaba iba creciendo en tamaño y yo seguía adelante con el desarrollo, ajeno al lío en el que me vería más tarde. Implementé algunas características como el inventario con autorefresco y otorgar 3 vidas al protagonista, creando posiciones de guardado para que al morir no fuera necesario volver a empezar desde el principio.

Todo esto tenía sus inconvenientes, ya que perdía otras características en el envite: RAMSAVE y RAMLOAD para los guardados se deshabilitaban, las acciones de COGER TODO y DEJAR TODO también… éstos últimos me dieron un buen quebradero de cabeza, intentando rescatarlos en vano.





TRABAJANDO EN DAAD READY CON EAAD

La configuración de los colores, por zonas en los títulos o en las conversaciones con los personajes, aumentaron la base de datos considerablemente y comenzaron los problemas.

Pedro Fernández empezó a ayudarme con el código, realizando una optimización genial. El método de trabajo consistía en que yo intentaba no aumentar en demasía el tamaño de la base de datos mientras modificaba código, y él rascaba *bytes* en su particular lucha contra la memoria, un tira y afloja constante y minucioso. La aventura, tal y como la conocemos, ha cabido en los 48k de Spectrum gracias a Pedro.

NUTCA

Los viajes de aquellos locos españoles a lo largo y ancho del globo son especialmente increíbles, de ahí que el guion estuviera dedicado a uno de estos pasajes. Sobre la trama de la historia real del descubrimiento de Nutca, creé un guion apoyado en un mundo donde aparecen situaciones y personajes reales mezclados con otros ficticios.

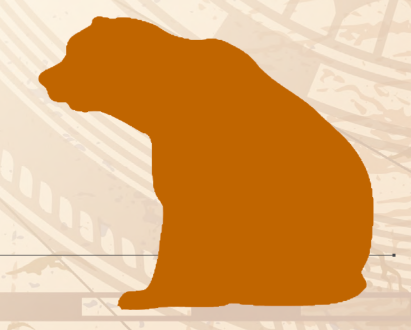
El mapa disponía en la demo de 6 localidades iniciales, que se convirtieron en 60 al finalizar el juego, nada mal teniendo en cuenta los 48k disponibles.

A medida que el desarrollo se iba completando, tomaba conciencia de mis errores, y de cómo podía haber resuelto ciertas acciones de una forma más limpia y correcta, como cuando haces una casa y comienzas por el tejado... lo mismo.

Intenté en todo momento que la aventura se sintiera equilibrada, tanto en el guion como en las descripciones, y también en la dificultad. Preferí que fuera más fácil que difícil, intentando premiar al jugador para que fuera avanzando en la historia y no se frustrase. En resumen, hacerla entretenida a la par que jugable.

Como bien han comentado algunas personas, se trataba de alguna manera de homenajear a Aventuras AD, intentando recuperar esa atmósfera de aquellas primeras aventuras que jugué en mi niñez, pero con una historia propia, sin pretensión y con respeto.

El resultado es **Nutca**, espero que os guste. ■





Twilight Oracle

Por *Dardo*

Cosmic Void es el nombre que Aviv Salinas ha dado a su compañía desarrolladora de juegos, creada en 2013, y también es su «nombre de guerra», su alias, en este mundillo. **Twilight Oracle** es su última creación, pero en los últimos cuatro años que lleva en esto (tiene 36 años) cuenta como con doce juegos, la mayoría aventuras retro como **Blood Nova** de octubre del 2022, de ciencia ficción y guerras estelares, **Void Breach** de febrero de 2020, su primer juego y también de ciencia ficción y fantasía o **The Corruption Within** de junio del 2021 y esta vez en plan psicológica y de terror. Todas ellas están disponibles en plan comercial en Steam al precio de entre 2 y 11 euros y la mayoría con una demo jugable.

Pero en Cosmic Void vemos una nueva evolución del estilo de Aviv Salinas ya que, de aventuras en baja resolución primero, al estilo de los 80, pasa a juegos en primera persona con mucha narrativa.

Título	**Twilight Oracle**
Género	Aventura gráfica
Plataforma	PC
Autor	Cosmic Void
Contacto	**@Cosmic_Void_**
Sistema	Godot
Lanzamiento	30 de enero de 2024
Idiomas	Voces en inglés, subtítulos en varios idiomas
Descarga	**s.team/a/2338490**
Precio	9,75€

Esta vez nos trae una aventura en plan familiar, con mucho humor en un mundo 2D de *pixel art* que puede recordarnos a juegos como los **King´s Quest** o **Quest for Glory** en un formato sencillo. No en vano sus preferencias aventureras son juegos como **Space Quest II**, **The Legend of Kyrandia** o **The 7th Guest**.

Pero no solo de las aventuras vive este creador, sino que también ha publicado un libro titulado *No Grave for the Orchids*, con JC Linden como coautor, donde en una Inglaterra post-apocalíptica unos gemelos buscan a sus padres (**link.caad.club/22uuv**) y donde curiosamente él no sale en la portada como autor. También ha escrito un cuento corto llamado *Counter Revolution* publicado en el libro *The Tail of a Mouse* (**link.caad.club/mdi4b**).

En cuanto a los requisitos mínimos, requiere un procesador y sistema operativo de 64 bits, Windows 7 actualizado, procesador de 2 GHz, memoria de 2 GB de RAM, tarjeta gráfica con al menos 512 MB compartidos y 250 MB de espacio disponible. Lo recomendado es: procesador y sistema operativo de 64 bits, Windows 10, procesador de al menos 2 GHz, memoria de 2 GB de RAM, tarjeta gráfica con al menos 512 MB compartidos y 250 MB de espacio disponible.

Dentro del juego no existe ningún dato sobre la versión que jugamos, lo cual es buena señal de que se ha testeado a fondo antes de salir, pero hemos localizado dos actualizaciones. Un «bug fix» del 1 de febrero y un «update» del día 6, ambas sin verdadera importancia.

En definitiva estamos ante una aventura cómica, pero sin llegar a ser del tipo de dibujos animados exagerados. El humor es alegre y normalmente lo vemos en las bromas entre los protagonistas, con comentarios divertidos.



Se puede conseguir el juego en Steam al precio de 9,75 euros. Si se quiere el *pack* de juego y banda sonora hay un descuento del 20% y sale por 11,79. Si se quiere la banda sonora sola el precio es de 4,99. También podemos bajarnos una demo gratuita para probar si es de nuestro gusto antes de comprarlo.

Volvemos a los creadores solitarios que tienen tiempo para todo, y este Aviv Salinas es un portento de producción. Tiene en su haber como dos o tres aventuras por año, que pueden ser gratuitas o comerciales y que hace él solo o en colaboración con otros autores. Como ejemplo más claro acaba de sacar comercialmente **Twilight Oracle** y si visitáis Steam ya se anuncia otra aventura suya, **Devil´s Hideout**, para el 10 de septiembre, y además ya se puede descargar la demo en s.team/a/2754530.



Finalmente podemos hacer una lista de lo bueno y lo «no tan bueno» que según nuestra opinión vamos a encontrar. Como bueno elegimos el *pixel art*, la nostalgia de los 90 y las voces de los personajes. Como «no tan bueno» nos decantamos por un juego corto, poco desarrollo del guion y habilidades de los tres comparsas sin explotar.

Ambientación

Nuestro protagonista se llama Leo y es un joven estudiante muy holgazán con unas notas muy bajas, por lo que, estando a punto los exámenes finales de su academia, no va a graduarse. El Magistrado de la academia le comenta que como ejemplo para todos los holgazanes le va a desterrar a un mundo desolado. En esto que interviene a nuestro favor el Oráculo y el Consejo y perdonarán nuestra holgazanería crónica si hacemos una misión: viajar a un mundo abandonado en los límites del cosmos y capturar a un discípulo renegado que actuó contra la academia.

Para cumplir nuestra misión disponemos de una capacidad especial: respirar bajo el agua, y también nos asignan tres compañeros más, igual de holgazanes y con sus propios poderes: Jill puede leer la mente, Marcus crear llamas y Olivia controlar el aire.

A partir de aquí las cosas se irán complicando y deberemos cumplir mini misiones para llegar al final. El guion, de entrada, parece muy ambicioso, pero es solo una excusa para ir haciendo estas mini misiones de búsqueda de objetos y combinaciones de objetos de nuestro inventario. En realidad, parece un cuento infantil adaptado a un juego y ambientado en un futuro lejano.

Según una entrevista que se le hizo hace algunos meses, se ha inspirado en los juegos de **Eco Quest** para la ambientación y el estilo artístico en los dos primeros de **Kyrandia**. Y sobre el personaje, es una mezcla de Simon the Sorcerer y Guybrush Threepwood.

Gráficos

Otra aventura retro, recordando los 90, con *pixel art*. Lo mejor es el colorido de cada pantalla, con colores vivos y luminosos y detalles por todos lados, lo que contribuye a la decoración surrealista de sus mundos de fantasía.



En cuanto a las animaciones, no existen. Salvo al inicio y al final, donde en unas conversaciones, el otro personaje tiene un efecto de «serpiente» en su forma de moverse, no hay nada de eso. Y, la verdad, se encuentran a faltar, aunque hubiesen sido unas pocas.

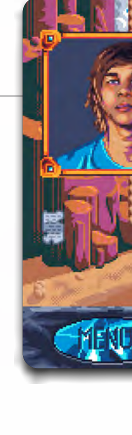
Los *sprites* de los personajes son grandes e incluso se pueden ver sus expresiones faciales. El protagonista nos recuerda al de **Legend of Kyrandia**, pero mejor.

Jugabilidad

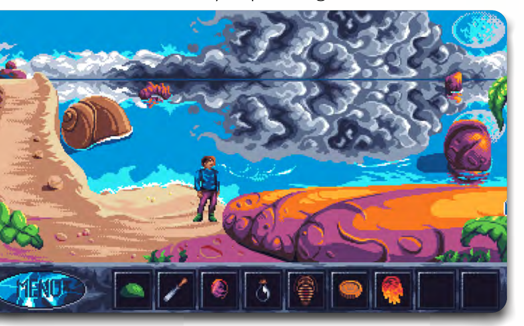
Como ya se ha mencionado, estamos ante otra aventura *point & click* con *pixel art* que recrea las típicas de los 90 y de las que últimamente estamos hablando mucho. Es otra obra dedicada a los amantes de lo retro y nostálgicos del pasado, con buen humor, una jugabilidad muy acertada, sin ningún tipo de problema, buena historia, aunque poco desarrollada, y una duración bastante corta por lo que podría haber sido: entre dos y tres horas.

El interfaz es muy sencillo. Te mueves por las pantallas y pulsando las zonas activas te dicen lo que es. Lo mismo si pulsas sobre un personaje, salta directamente la conversación. Aquí el puntero no se divide en «mirar, hablar, coger, etc.» sino que ya hace las acciones correspondientes, que son tres: hablar, coger y mirar. Igualmente, cuando hablas con alguien no va a salir una lista de frases a elegir, sino que trascurre la conversación por las buenas y deberemos ir pulsando en el personaje varias veces hasta que se repita la frase del inicio.





El juego es a pantalla completa menos una pequeña parte en la zona inferior donde está el inventario, lo que es bueno para el juego porque los gráficos siempre se ven. Esta parte inferior está dividida en el Menú, parte izquierda, y los objetos del inventario, a la derecha. Las casillas para los objetos son ocho, pero nunca lo hemos llenado ya que se gastan antes.



Si pasamos el puntero por encima nos explican de qué se trata. No nos ha gustado que al gastar un objeto y conseguir uno nuevo no queda en último lugar, sino que la mayoría de las veces queda donde usamos el anterior, así que lía un poco.

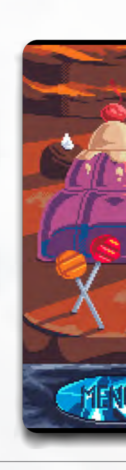


En cuanto al menú tiene las opciones normales: nueva partida, cargar, salvar, reanudar, ajustes y salir. Muy adecuado el cargar y salvar, con ocho casillas y que podemos usar en cualquier momento. Para nosotros es importante este apartado y que sea en casillas independientes. También son importantes los ajustes, que comprenden la pantalla, el audio y el idioma.

Respecto al idioma es en inglés, pero todas las conversaciones, direcciones y objetos han sido traducidos a varios idiomas: alemán, español, italiano, francés y portugués brasileño. Así que no tendremos ningún problema en entenderlo todo y se agradece tanta variedad. Y en cuanto al inglés en sí, las conversaciones se oyen perfectamente y están muy bien vocalizadas, con lo que da gusto incluso escuchar lo que dicen, aunque no lo entendamos.

Evidentemente hemos jugado la aventura en inglés y en español y hay que decir que debe ser difícil la traducción (y en cualquier otro idioma). El problema está en que las charlas son muy extensas y los chistes no pueden traducirse al pie de la letra porque no tendrían gracia. Hay que decir que el trabajo de adaptación ha sido excelente. Y también comentar que un juego que, en teoría, digamos que es de segunda división, lo de tener tantos idiomas es motivo de alegría.

En las conversaciones tenemos dos opciones. Cuando habla el protagonista aparecen casi a mitad de pantalla dos cuadrados bastante grandes en el centro. A la izquierda tenemos su busto (o el de los otros tres compañeros) y a la derecha las frases, aunque cambia a veces. En cuanto hablan los demás solo aparece la conversación en un rectángulo central.





grandes, buscar un objeto no representará grandes dificultades, además de que en las conversaciones se nos dejará muy claro qué debemos hacer. El mejor sistema en este caso es hablar con todo el mundo y mirarlo absolutamente todo, que tampoco es tan complicado ni nos llevará tiempo extra.

Dificultad

Lo que podría haber sido un juego mucho más largo y con una historia más elaborada se ha quedado a la mitad. Y lo mismo decimos para los desafíos a los que nos enfrentamos, pero todo esto no desmerece la calidad general de la aventura. Nos tendremos que enfrentar a desafíos de lógica, pero sin excesiva dificultad. No existen los puzles como tales, los que quedamos frente a una máquina y tenemos que montarla, o los de componer un cuadro a piezas, por ejemplo. Los desafíos son solo buscar los objetos que se nos piden, combinarlos con algo del inventario y llevarlos a quien toque. Teniendo en cuanta que las zonas por donde nos vamos a mover no son muy

Sonido

Lo mejor, sin duda, son las voces, aunque estén en inglés. Los cuatro protagonistas suenan juveniles y vitales y los demás cumplen según el papel que les ha tocado representar. Son voces claras y que vocalizan bien, aunque sin exagerar. Hablan como personas normales sin importar el humor de lo que pueden llegar a decir. No hay efectos especiales de sonidos de golpes, campanillas o similares salvo a la hora de salvar y cargar donde oímos un «clink».

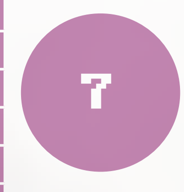
En cuanto a la música de fondo, cada área tiene su propia banda sonora con música suave y algo repetitiva que se alterna con *synthwave* de los 80. ■



TWILIGHT ORACLE

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	7
JUGABILIDAD	7
GRÁFICOS	8
GUIÓN	7
DIFICULTAD	6
SONIDO	7





INFRA

Por Ricardo Oyón @PlomoTormenta

¿Alguna vez has soñado con ser ingeniero estructural y dedicarte a inspeccionar daños en instalaciones industriales? ¡Pues estás de enhorabuena! **Infra** te propone precisamente eso, en un entorno realista y sin distracciones innecesarias propias de otros juegos, como armas o enemigos. Solo tú, tu cámara, tu linterna, y un generador eléctrico que no funciona.

Infra es una rareza difícil de clasificar, de esas que nos da de vez en cuando el mundo *indie*. Se podría simplificar diciendo que está a medio camino entre un juego de puzles en primera persona y un simulador de paseos. Pero es más que eso.

Es lunes y nuestro trabajo consistirá en visitar zonas industriales de un lugar imaginario de Escandinavia, empezando por una presa en el campo que provee de agua y electricidad a la ciudad, y continuando con depuradoras de agua, fábricas, alcantarillas y otras instalaciones, a lo largo de tres episodios.

Título	**Infra**
Género	Aventura en primera persona
Plataformas	Windows, Mac
Autor	Loiste Interactive
Web	**link.caad.club/6l6al**
Lanzamiento	Primer episodio: 2016 Último episodio: 2017
Idiomas	Inglés (subtítulos en español)
Descarga	**s.team/a/251110**
Precio	28,99€

En principio, nuestro cometido será fotografiar todos los problemas que encontremos, tales como estructuras de hormigón agrietadas, tuberías con escapes, túneles inundados o transformadores que no funcionan. Pronto nos involucraremos tratando de reparar algunos de los desperfectos con los que nos topamos en nuestro camino. Y, conforme avanza la aventura, nos involucraremos cada vez más en su historia, desvelando

secretos, misterios y conspiraciones, mientras ponemos nuestra vida en peligro por un sueldo que probablemente no compensa el disgusto de morirse en las profundidades de un túnel abandonado.

El juego no nos ofrece un mapa, ni tampoco un diario o lista de tareas. Tienes que prestar atención a lo que ves y a lo que te dicen, explorar el entorno y usar tu intuición. Y, a veces, no tendrás muy claro qué hay que hacer o a dónde hay que ir, lo cual tiene su cara y su cruz desde mi punto de vista, porque a mí no me gusta que los juegos te lleven de la mano y te lo den todo hecho, prefiero que te obliguen a esforzarte un poquito. Pero si no se hace bien, siempre estarás a un paso de perderte.

Por poner un ejemplo, **Subnautica** es uno de los juegos que más me han hecho disfrutar en los últimos años, y uno de los motivos de esto es que no te lleva de la mano, sino que te exige entender lo que estás haciendo. De este modo quizá cuestan más algunas partes, pero cuando descubres o solucionas algo tienes la satisfacción de saber que lo has hecho tú, no te lo ha regalado el juego.

También comparte con **Subnautica** el hecho de que se siente diferente. Y en mi caso, después de haber jugado cientos de juegos a lo largo de décadas, agradezco que todavía me puedan sorprender con conceptos frescos, que se salen –aunque solo sea un poco– de lo habitual.

Pero los creadores de **Infra** esperan –quizá– demasiado de los jugadores. Me he perdido un puñado de veces a lo largo de la aventura. A veces por no entender el puzle, como pasa en muchas aventuras, pero en muchas ocasiones por no saber literalmente a dónde tengo que ir o qué tengo que hacer. Esto me ha obligado a tirar de guía. Y, si con otros juegos suelo mirar una o dos veces la solución de algún puzle especialmente oscuro, en este caso he necesitado recurrir a esa ayuda extra no menos de media





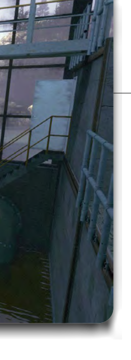
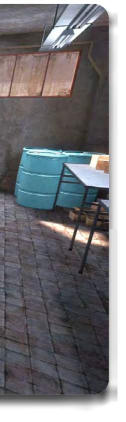


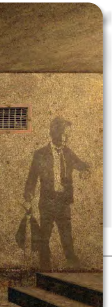


docena de veces. Y no siempre por la dificultad de los puzles, como digo; a veces es simplemente porque no sé qué tengo que hacer a continuación.

El tamaño de sus mapas y el hecho de no recibir apenas indicaciones le confiere ese aspecto de «simulador de paseos» que mencioné antes. Porque es un juego que hay que tomárselo con calma y disfrutar de su atmósfera también. No todo va a ser resolver puzles. Para mí tiene algo mágico y misterioso eso de perderse por una fábrica abandonada en la que no hay mucho que hacer, buscando una llave que nos permita salir. O colarse en unas oficinas desiertas y ponerse a revolver cajones y leer *emails*. No podemos perder de vista que **Infra** también es un juego de exploración con una atmósfera muy particular. Los puzles solo son una parte de la experiencia.

Pero hablemos de los puzles, pues merecen un punto y aparte en este artículo. No son los puzles clásicos que podemos encontrar en cualquier otra aventura. Son puzles... ¡de ingeniería! Por ejemplo: llegamos a una depuradora de agua inoperativa. Nuestra primera tarea será entender cómo funciona una depuradora de agua, para lo cual el juego nos ofrecerá planos e información. Después tenemos que revisar las instalaciones para entender qué es lo que está fallando. ¿Falta o sobra presión en un conducto? ¿El generador eléctrico está averiado? ¿Una de las tomas de agua está cerrada? ¿El *software* que controla todo el proceso necesita una actualización? Y, una vez entendemos la naturaleza del problema, nos pondremos manos a la obra a solucionarlo.



Pero no temáis, no se requiere haber estudiado una ingeniería para poder jugar. **Infra** se basa en conceptos y diseños realistas, pero está simplificado de modo que cualquiera pueda entenderlo. Es como tocar la guitarra en el **Guitar Hero**. Y este es uno de los puntos fuertes del juego que hace que sus puzles sean únicos.

Y no solo eso. Un buen número de esos puzles son opcionales; puedes resolverlos o dejarlos atrás y pasar al siguiente episodio. Puedes restituir el abastecimiento de agua de la ciudad... o no. Y puedes dejarte –y te dejarás sin duda– mucho contenido adicional por el camino. Habitaciones a las que no has entrado, documentos que no has leído, secretos que no has descubierto y máquinas que no has reparado. Lo cual puede llegar a a ser frustrante para los completistas y cazadores de secretos y por eso los *fans* recomiendan jugarlo varias veces.

Infra tiene algunos puzles muy originales e ingeniosos, que se salen de lo habitual. Aunque al mismo tiempo –quizá debido a su excesiva duración– otros puzles acaban repitiéndose varias veces a lo largo de la aventura. Como el de encontrar una válvula para ponerla en una tubería y así abrir o cerrar la corriente. O encontrar un fusible para un generador eléctrico que no funciona.

Algunos puzles requieren de una gran atención por nuestra parte. Uno que recuerdo especialmente es aquel en el que había una llave escondida bajo el hueco de una escalera, en la oscuridad, y tapada por un cubo. Para encontrarla tenías que agacharte bajo la escalera, iluminar con la linterna y levantar el cubo. Y, por supuesto, el juego no te la marca de ninguna manera. Encontrarla –o no– es cosa tuya.

Me fascina lo sencillo y realista que es, aquí no hay pollos de goma ni poleas si entendéis a lo que me refiero. La llave está escondida exactamente como la esconderíamos en la vida real. Y, al mismo tiempo, la dificultad que ofrece el puzle hace que resulte muy satisfactorio encontrarla... aunque a no pocos jugadores se les pasará por alto. ¿Es esto una genialidad o mal diseño de juego? Pues diría que está en una zona borrosa entre ambas opciones, y dependerá de cómo lo experimente cada uno.

Alguna vez he comentado que no me gustan los puzles demasiado rebuscados o surrealistas, porque creo que no se pueden deducir usando la lógica y al final se resuelven mediante ensayo y error. O mirando la solución en una guía. Tradicionalmente, los puzles de las aventuras manejaban conceptos más o menos simplificados o abstractos, pero conforme más realista es el entorno por el que nos movemos y las mecánicas del juego, más realistas pueden ser los puzles. Esto es algo que probablemente no funcionaría muy bien en una aventura de texto. Tampoco en una de *point & click*. A mi modo de ver, necesitamos un entorno 3D que nos permita manipular objetos del escenario para poder plantear este tipo de puzle.

Es algo en lo que ya me había fijado en otros juegos. Por ejemplo, me gustó mucho la manera de registrar habitaciones en **Amnesia**: abriendo y cerrando cajones,

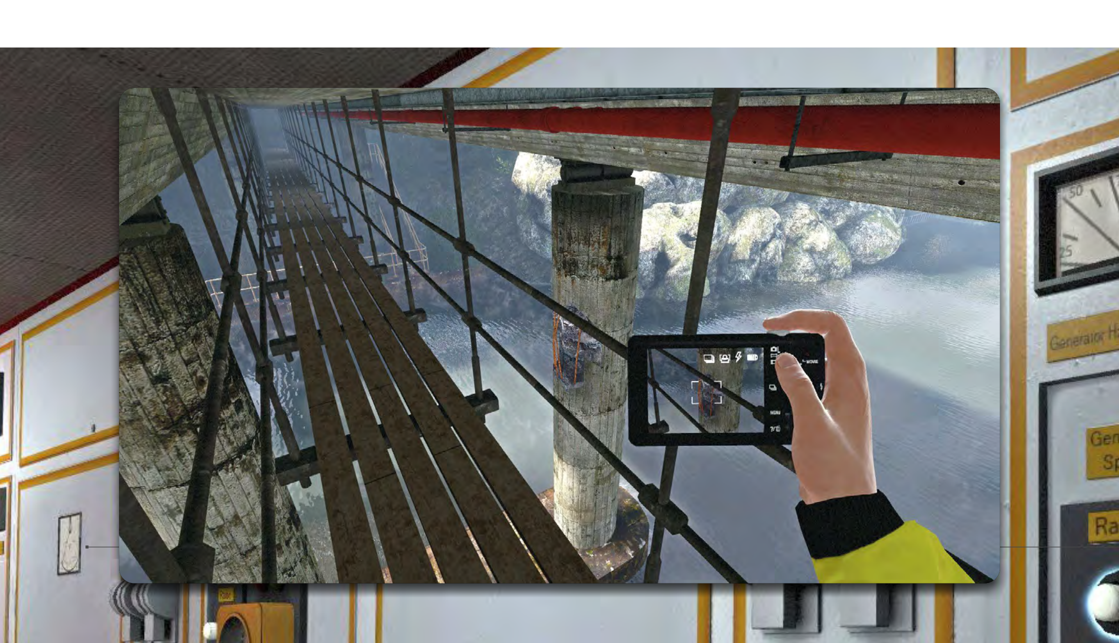
mirando debajo de los muebles, girando los objetos en nuestras manos, iluminando zonas oscuras... tal y como haríamos en la realidad. Y por eso me gustó este puzle de **Infra**, porque no incluye nada extraño o rebuscado. Pero es todo un desafío.

Por otro lado, **Infra** tiene un desarrollo largo e irregular y debido a esto algunos niveles pueden parecer verdaderos simuladores de ingeniería, mientras otros tienen un enfoque más «de videojuego». Unas veces estaremos buscando la pieza que le falta a una máquina para funcionar y otras saltaremos entre plataformas o navegaremos por un río subterráneo esquivando rocas. Da la impresión de que distintos diseñadores han querido llevar el proyecto en distintas direcciones y no ha habido un liderazgo o un diseño establecido que marcara ciertas líneas maestras para todo el proyecto. Le falta consistencia, y debido a esto tiene episodios que, por dirección artística, jugabilidad o historia, no parecen pertenecer a un mismo juego.

¿He dicho ya que es un juego largo? Sin abusar de guías y tomándonos nuestro tiempo para explorar puede durar en torno a las 30 horas. Y hay momentos en los que se hace largo. Creo que el juego se hubiera beneficiado de haberlo reducido al menos 3 o 4 horas sobre el total, sobre todo por algunos niveles que se sienten demasiado parecidos entre sí en cuanto a ambientación o tipo de puzles.

Infra no es un juego perfecto, como ya he comentado a lo largo del artículo. Se nota que es *indie*, en algunas ocasiones llegando a rozar el terreno de lo *amateur*. Los gráficos son bonitos en general, pero en determinadas áreas no pasan de correctos. Lo cual no es un gran problema para mí si luego el juego es bueno, pero creo que es importante mencionarlo.

Castiga el uso de la linterna y la cámara con unas baterías que apenas duran un minuto antes de agotarse. Aunque luego hay muchas baterías por el escenario y entiendo que encontrarlas aporta valor a



la exploración, pero es frustrante que se gasten tan rápido, y eso hace que el jugador intente minimizar su uso.

También tiene algunas escenas de plataformas o de habilidad en las que podemos morir, y que son –con diferencia– la parte más floja de sus mecánicas de juego.

Y ya como guinda del pastel, el juego me mandó al escritorio varias veces. Algo que al parecer no es tan raro ya que lo comenta más gente en los foros de Steam. No ocurre a lo largo de todo el juego sino en un par de episodios concretos.

Así que perfecto no es, eso está claro. Pero luego están su atmósfera, sus puzles, su original diseño... Y creo que lo positivo de este juego compensa de sobra la experiencia irregular y algo tosca que en ocasiones nos ofrece. Las sensaciones finales al terminarlo son muy satisfactorias. Tanto que me estoy planteando darle una segunda vuelta para resolver todas las cosas que se me quedaron atrás la primera vez.

En resumen: creo que es un buen juego, incluso muy buen juego, aún con sus problemas. Pero no es el tipo de juego que puedas recomendar a todo el mundo. Ni siquiera a aventureros aficionados a resolver puzles. Es un título de esos que o lo amas o lo odias. Te tienen que gustar los puzles complejos, el tipo de juego que prefiere que te pierdas a llevarte de la mano, que se queden cosas sin resolver, perderte, lidiar con la frustración ocasional y sacarle gusto a los paseos por escenarios en los que a veces no hay nada que hacer. Puede ser una experiencia ardua a veces, pero a cambio te va a llevar a sitios donde otras aventuras no te llevan. Es un juego imperfecto, pero también un juego original que hace cosas únicas. Te da la satisfacción de desmontar un mecanismo y observar sus partes hasta entender cómo funciona, para luego montarlo de nuevo ya reparado. ¿Cuántos juegos pueden jactarse de hacer eso? ■



AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	7
GUIÓN	6
DIFICULTAD	8
SONIDO	6

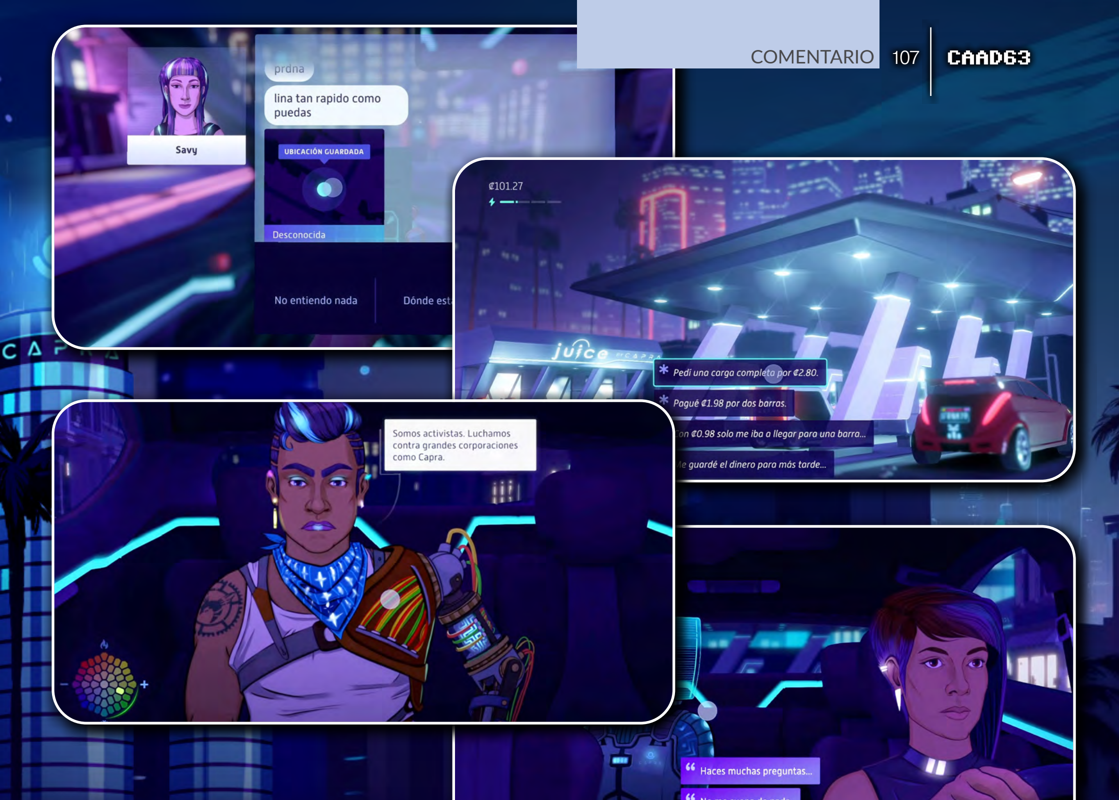


Por Ricardo Oyón @PlomoTormenta

Título	Neo Cab
Género	Novela visual
Plataformas	Windows, Mac, Switch
Autor	Chance Agency
Contacto	@neocabgame
Sistema	Unity
Lanzamiento	3 de octubre de 2019
Idiomas	Español e inglés
Descarga	s.team/a/794540
Precio	14,79€

En **Neo Cab**, nuestra protagonista empieza un nuevo trabajo como taxista de turno de noche, lo que le dará la oportunidad de encontrarse con toda clase de gente e, inevitablemente, entablar conversación con ellos. Además de esto, su mejor amiga ha desaparecido en extrañas circunstancias por lo que intentará compaginar su trabajo con la búsqueda de esta amiga. Y esta es, en esencia, la historia que nos plantea el juego.

Si esto fuera una historia real, la taxista preguntaría a sus pasajeros de qué equipo de fútbol son, o comentaría el último escándalo político, mientras suena una cinta de *El Fary* en el coche... pero como esta historia ocurre en un futuro cercano, *cyberpunk*, *woke*, vegano y transgénero, en lugar de eso hablarán de sus opiniones y sentimientos acerca de la vida.

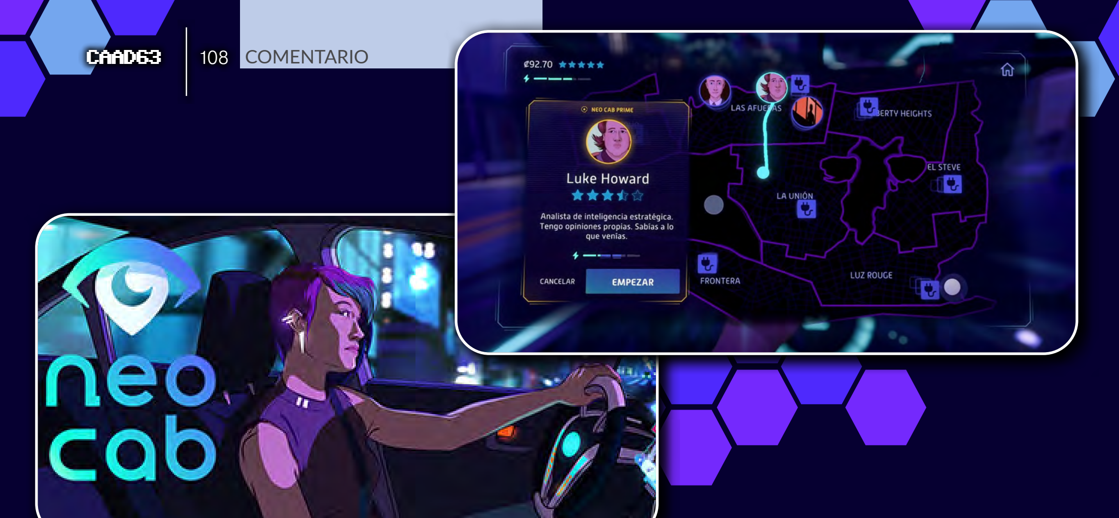


Eventualmente las historias de los distintos personajes con los que nos encontramos se irán ramificando y entrelazando, creando una imagen global de esta sociedad futurista en la que nos encontramos, y conduciéndonos al hilo principal de la trama en el que la propia protagonista está envuelta, durante la búsqueda de su amiga desaparecida.

Neo Cab nos propone una aventura basada en las conversaciones con los pasajeros. La mayor parte del juego transcurre dentro del taxi, pero el coche se conduce solo, así que casi toda nuestra interacción con el juego consistirá en elegir opciones de diálogo, teniendo además ratos majos de no tomar ninguna decisión.

Desgraciadamente el juego no cuenta con voces. Probablemente debido al presupuesto reducido de un *indie* de estas características, todos los diálogos se nos darán mediante texto en pantalla. Así que tocará leer.

Aparte de los diálogos, que como ya he dicho son el eje central del juego, **Neo Cab** nos propondrá gestionar recursos. Tenemos que decidir cuántas horas trabajamos, dónde dormimos, cuánta energía recargamos en el coche... Y además necesitamos recibir buenas puntuaciones de nuestros pasajeros, por



lo que hay que intentar que estén contentos incluso cuando nos piden cambiar de planes o saltarnos las normas...

Pero en realidad no hay apenas riesgo, no pierdes dinero ni eres despedido. Realmente puedes trabajar horas extras y dormir en el sitio más barato de la ciudad y eso apenas te perjudica. El problema es que todo es bastante fácil, el dinero sobra y es casi imposible fallar, salvo que seas increíblemente torpe o lo hagas a posta. En general es un juego de concepto bastante sencillo, del tipo de juegos pensados para gente que no juega a juegos o que tiene baja resistencia a la frustración. Se trata de proponernos una experiencia antes que un reto y quizá por eso sus diseñadores decidieron eliminar todo lo que nos pueda poner en una situación potencialmente arriesgada que nos haga fallar y nos obligue a cargar partida o reiniciar. Puedes influir en el curso de la historia mediante tus decisiones en los diálogos, pero no vas a perder. Así que la gestión se queda en algo bastante anecdótico y no hace falta hacerle mucho caso.

Al final el juego me ha dejado sensaciones opuestas, lo que viene siendo una de cal y una de arena. Tiene cosas que están muy bien. Me gusta el diseño en general, el ambiente *cyberpunk* que ahora está tan de moda, los colores, la música, la atmósfera que crea... En ocasiones esas conversaciones sobre la vida, circulando por la ciudad a media noche, tienen un encanto especial.

Porque no puedo dejar de mencionar que **Neo Cab** es un juego muy atmosférico. Y es agradable bajar la marcha que usualmente ponemos para los juegos de acción y adentrarnos en un estado de ánimo más relajado y contemplativo. La música y su diseño visual juegan un gran papel aquí.

Pero tiene cosas que no me acaban de convencer.

Un problema que le veo a los diálogos es que a veces la conversación puede girar hacia donde tú no querías, y otras veces hay opciones que se te cierran por el estado anímico de la pro-

tagonista, debido a lo cual lo cual siento que no tengo todo el control sobre el devenir de los diálogos. A veces fluyen por donde quiero yo, y a veces por donde quiere el juego. A veces podremos elegir nuestra respuesta, y a veces no, porque el juego tiene un sistema de estados de ánimo que ahora no voy a explicar en detalle, pero que hace que a veces te bloquee opciones de diálogo, con lo cual el juego te fuerza por un camino concreto y acabas diciendo lo que no querías decir.

Y, mientras algunas conversaciones son interesantes, otras pueden llegar a ser irritantes o aburridas. Una de cal y una de arena...

Aparte de esto, en ocasiones su narrativa redunda un poco en temas como que «el capitalismo es malo», «las grandes empresas son nuestros enemigos» etc... Y la mitad de los personajes son LGTBI o lo parecen... Activismo por aquí y por allá... El juego se mueve dentro de un *set* ideológico muy específico y reconocible. Según el guión, se supone que tengo que odiar mucho a una empresa pero –a mi modo de ver– el juego no consigue transmitirlo. La protagonista no para de recordarme que debería sentirme culpable por dormir en los hoteles del magnate local –porque es rico y, por tanto, malo–, pero son los hoteles más baratos del juego y a mí todo esto me da bastante igual si os digo la verdad. Quizá el problema es que el juego simplemente asume que debo estar en sus mismas coordenadas ideológicas, sin intentar darme argumentos para convencerme.

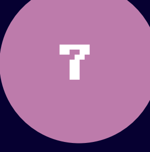
Pero dejemos todos esos detalles a un lado. El juego está bien dentro de lo que es: un juego pequeño, independiente, totalmente basado en diálogos, atmosférico y relajante, ante todo muy original –y eso vale la pena destacarlo–, pero al que quizá le faltó un poco más de presupuesto para actores de doblaje. Tiene algunos diálogos interesantes y otros no tanto. Es bastante fácil. Y al final nos cuenta una historia que da para un puñado de horas. ■



NEO CAB

Versión comentada: PC

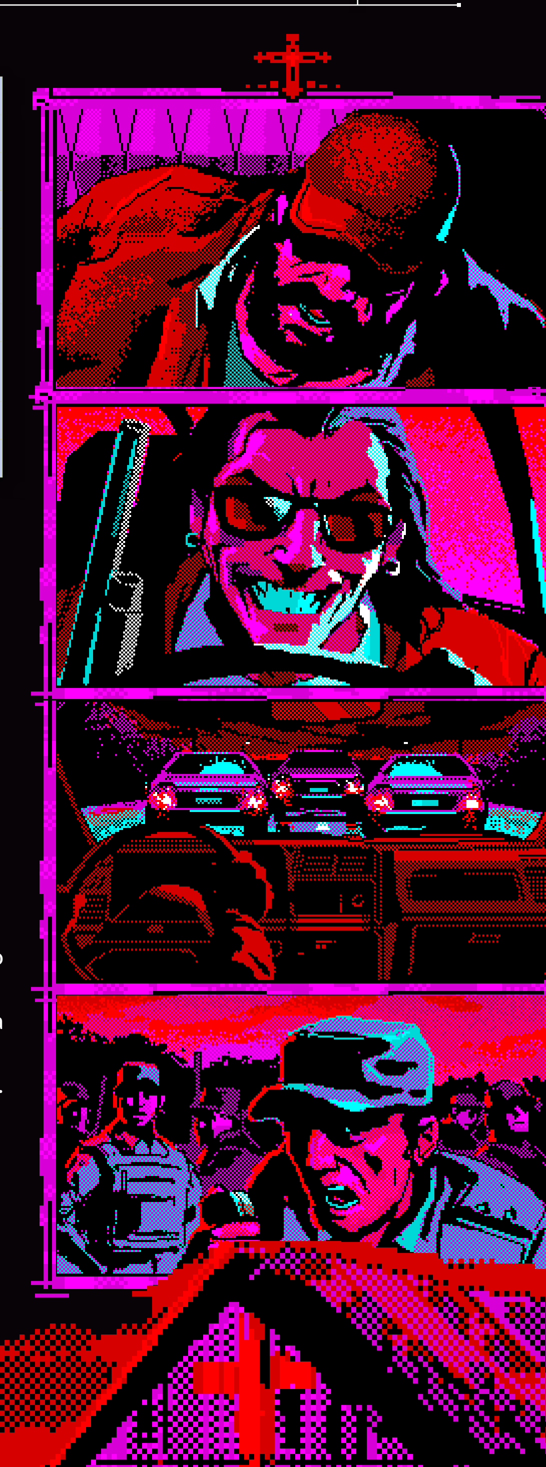
AMBIENTACIÓN	8
JUGABILIDAD	7
GRÁFICOS	6
GUIÓN	7
DIFICULTAD	3
SONIDO	8





Por José Luis Cebrián @jlcebrian

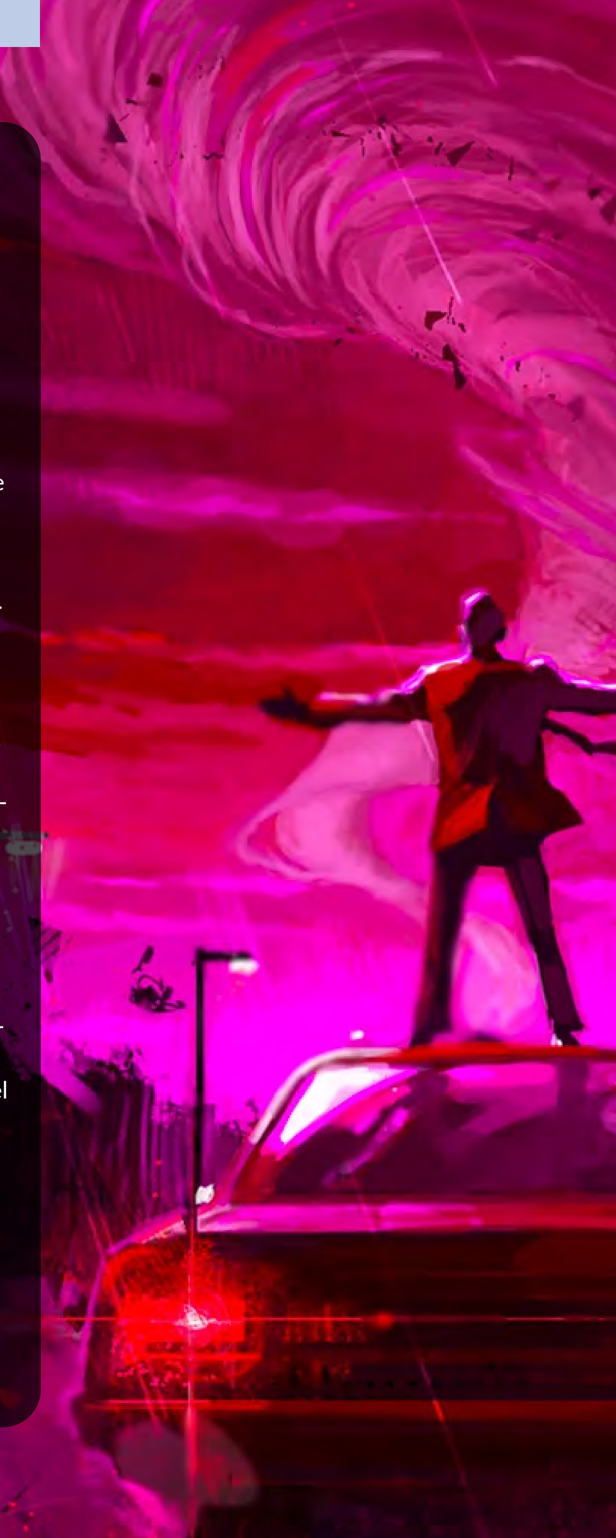
Título	**Bahnsen Knights**
Género	Novela visual
Plataformas	Windows, Mac, consolas
Autor	LCB Game Studio
Contacto	**@lcbgamestudio**
Sistema	**Unity**
Lanzamiento	14 de diciembre de 2023
Idiomas	Español, inglés, alemán, francés y japonés
Descarga	**s.team/a/1933190**
Precio	8,99€



Un opaco grupo religioso desarrolla oscuras actividades en las profundidades de los Estados Unidos de los 80. Rodeado de un ambiente decadente de misticismo, opresión y violencia, un agente infiltrado tratará de detenerles mientras lucha contra sus propios demonios.

Con esta premisa, el grupo argentino LCB Game Studio nos obsequia con una tercera entrega de su saga *Pixel Pulps*, novelas visuales de estilo retro que aúnan una estética *pixel art* con una narrativa *pulp* ambientada en lo más profundo de los Estados Unidos de los 80.

Bahnsen Knights es la tercera entrega de una saga compuesta por tres juegos, con un cuarto ya anunciado y en camino. Todas las *Pixel Pulps* comparten el mismo mundo de juego, pero son historias independientes y no haber jugado a las anteriores no perjudica la experiencia, más allá de perder alguna que otra referencia puntual a hechos pasados o reconocer a un personaje secundario.



Narrativa

Mientras **Mothmen 1966** presentó una historia «de monstruos» y **Varney Lake** narraba las escapadas de un grupo de adolescentes, **Bahnsen Knights** es un *thriller* detectivesco. Las tres tendrían perfecta cabida en una *Weird Tales*, una *Amazing Stories*, o cualquier otra revista *pulp* norteamericana del pasado, pero, en mi opinión, esta tercera entrega sube el listón narrativo considerablemente.

La historia, esta vez, es de carácter personal e introspectiva. El protagonista, Boulder, es un hombre torturado por circunstancias de su pasado e inmerso en una situación peligrosa. Esta oscuridad, tanto interna como externa, se refleja en los textos de manera efectiva, generando un ambiente asfixiante e inquietante. Los elementos sobrenaturales, eje conductor de sus predecesoras, esta vez pasan a un segundo plano.

La premisa es interesante, el desarrollo mantiene una tensión constante durante todo el juego, y el desenlace deja un buen sabor de boca. Los personajes resultan creíbles y tridimensionales: quizá se eche en falta un mayor desarrollo de los mismos, pero dada la duración del juego, no creo que se pueda pedir más.

Nico y Fer, los autores, se han documentado a conciencia. No sólo la ambientación bebe de numerosas referencias a lugares y sucesos reales, incluso se permiten dejar caer diversos comentarios *meta* sobre técnicas narrativas y de escritura que han empleado en el desarrollo del título. Excelente.







Jugabilidad

Las *Pixel Pulps* pertenecen al género de las aventuras por opciones o novelas visuales. La mayor parte del juego es una narración pasiva en forma de textos breves acompañados de ilustraciones, hasta que la narración se interrumpe con un menú de opciones en los que el jugador puede tomar una decisión que bifurcará la historia en uno u otro sentido.

Los juegos de LCB intentan ir más allá de la fórmula básica en dos sentidos: el uso frecuente de minijuegos, y la abundancia de opciones, que en algunas ocasiones nos ofrece incluso algo de libertad de movimiento entre localidades. **Bahnsen Knights** no es una excepción.

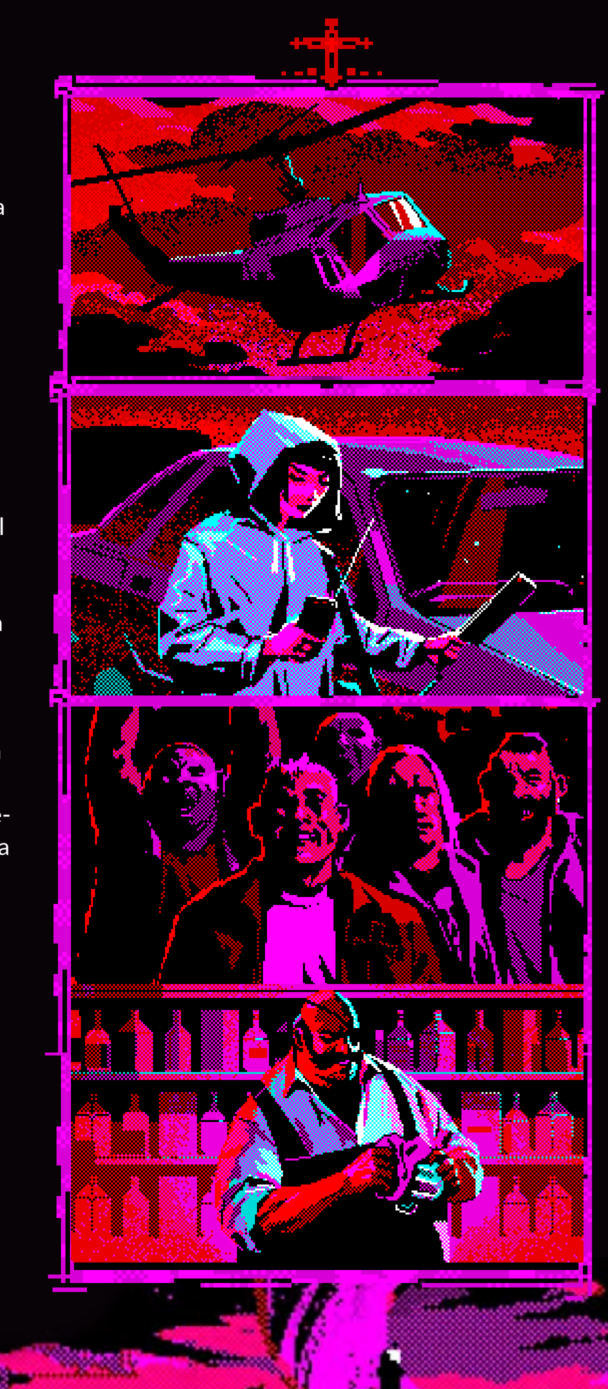
Los minijuegos son, en general, opcionales. La opción de saltárselos acostumbra a aparecer, sin introducir consecuencias en la trama, tras fallar una o dos veces... y eso se agradece. Personalmente, considero que no están muy bien conseguidos: el interfaz de uso, siempre basado en menús de cuatro opciones, resulta tosco y no se adapta bien a lo que algunos de estos juegos pretenden ofrecer. Por poner un ejemplo, varias escenas muestran, como si de un simulacro de **Spy Hunter** se tratara, un primitivo arcade de coches de vista cenital donde hay que esquivar el tráfico... ¡usando las opciones de menú para mover el coche a izquierda o derecha!

Tampoco ayuda que, para reflejar las situaciones de alto riesgo que vive Boulder, el protagonista del juego,

muchas escenas funcionan con tiempo límite, a veces muy ajustado, ¡y no sólo los minijuegos! Una escena inesperada, en mitad de una larga narrativa, puede sorprender con una opción temporizada inesperada que, casi seguro, desembocará en su correspondiente pantalla de *game over*. Estas muertes serán tan frecuentes como inconsecuentes ya que, por fortuna, el juego siempre permite continuar la partida desde el instante anterior a la «sorpresa».

Lo que sí es un aporte netamente positivo es la abundancia de opciones. En su papel de investigador infiltrado, el objetivo de Boulder consiste en conseguir pruebas incriminatorias del misterioso culto de los Bahnsen Knights y, en función de las decisiones tomadas durante el juego, es posible acabar encontrando más o menos pruebas y darles mejor o peor uso. Hay una cierta ilusión en todo esto (ni el final ni el desarrollo mismo cambian de forma importante según estas decisiones), pero sí que aporta un pico de rejugabilidad al título.

Y ojo: esa rejugabilidad se agradece, porque entre los *Pixel Pulps*, esta es la más breve de las tres experiencias. Mientras **Mothmen 1966** y **Varney Lake** me dieron entre dos y tres horas de entretenimiento, **Bahnsen Knights** me enseñó los créditos poco más de una hora después de arrancar el juego. Demasiado breve, me temo, aunque el precio (menos de 9 euros cada juego) sea adecuado y la experiencia de esos momentos resulte memorable a pesar de dejarnos tan pronto.



Gráficos y sonido

Otra seña de identidad de las *Pixel Pulps* se encuentra en su aspecto retro basado en *pixel art* de baja resolución y una limitadísima paleta de colores (¡inspirada en el ZX Spectrum!). Para cada entrega de la serie predomina un color concreto, y en esta es el rojo, reforzando la tensión y el peligro que en todo momento rodeará a Boulder durante la aventura.

Estas limitaciones no desmerecen el resultado final. En cambio, se trata de una decisión voluntaria e inteligente: a diferencia de la mayoría de novelas visuales, las *Pixel Pulps* cuentan con un número tremendo de ilustraciones: prácticamente una diferente (¡o varias!) para cada texto o situación, todas ellas de calidad profesional. Aquí, los gráficos son coprotagonistas de la experiencia, y no una decoración o accesorio.

Al juego lo acompaña una banda sonora minimalista que simula el sonido FM que podría salir de cualquier vieja tarjeta SoundBlaster. En esta ocasión el sonido está más presente que en títulos anteriores. Su carácter casi siempre es ambiental, con honrosas excepciones: en determinados momentos del juego una máquina de discos permite amenizar el momento escogiendo entre diversas melodías de carácter ochentero.

Conclusiones

Dado el carácter principalmente narrativo de los juegos, **Bahnsen Knights** sube el ya alto listón de sus predecesoras. Sus puntos flacos se encuentran en su corta duración y en unos minijuegos que no acaban de encajar del todo, pero en resumidas cuentas, es una experiencia totalmente recomendable. ■



BAHNSEN KNIGHTS

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	5
GRÁFICOS	9
GUIÓN	10
DIFICULTAD	6
SONIDO	8

8,5

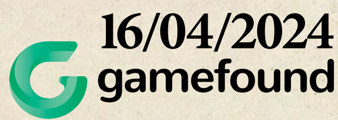
MIGUEL MARQUÉS

HISPANIA











¡EL DESTINO DE HISPANIA ESTÁ AHORA EN TUS MANOS!



La Segunda Guerra Púnica termina en el 201 a.C. con la rendición de Cartago y la victoria absoluta de Roma, una república insaciable que ya ha clavado la mirada sobre su siguiente presa: Hispania. A partir de las hasta ahora posesiones cartaginesas de su costa mediterránea, rebautizadas provincias Ulterior y Citerior, Roma ordena a sus pretores la conquista de toda la península. Una tarea en apariencia sencilla para los ejércitos que acaban de derrotar al gran Aníbal.

HISPANIA es un juego cooperativo en el que entre **1 y 3 jugadores** asumen el papel de todos los pretores y cónsules que Roma tuvo que enviar a Hispania durante dos siglos. Su objetivo será someter a todos los pueblos de la península antes del cambio de milenio para incorporar así Hispania al imperio en ciernes, emulando a su primer emperador César Augusto. ¡El destino de Hispania está ahora en tus manos!

COMPONENTES:

1 Tablero, 3 generales Romanos, 3 ejércitos Hispanos, 15 discos de guarnición, 4 discos de Flota, 22 discos de Revuelta, 5 Calzadas romanas, 1 marcador de Turno, 2 dados y Reglas de juego.



CRÉDITOS:

- **Autor:** Miguel Marqués
- **Ilustración de portada:** Paco Arenas
- **Diseño gráfico:** Matías Cazorla











> whoami

Por *d0t*

Whoami es esencialmente una historia de temática *hacker/cyberpunk* elaborada con **Twine**, una herramienta *open-source* que sirve para contar relatos interactivos con una ambientación *underground* muy eficaz y elaborada.

Lo primero que llama la atención es la estética UNIX emulando un terminal de ordenador. «whoami» es un comando que muestra el identificador del usuario actual de la máquina. Todo empieza en una situación post-apocalíptica después de un desastre climático y la consiguiente guerra. Gráficos sencillos pero ajustados al guión.

Nos encontramos delante de un árbol de directorios que va mostrando comandos y ficheros de texto que nos ayudan a entender los pasos que debemos ir dando para ir progresando en la aventura. Para quienes no son expertos en el mundo de la computación, puede ser difícil ir entendiendo el desarrollo del guión, no obstante se necesita sobre todo lógica y sentido de la abstracción para ir progresando en el juego. Muy interesantes el concepto de *framework* QSIM y el *script* SH del *scan* (*mindfile*), pues ambos nos aproximan a una terminología *hacker* que para muchos sigue siendo una incógnita, pero que hace atractiva la historia e invita a indagar en un mundo tecnológico casi como condición *sine qua non* en tiempos tecnológicos.

Título	**whoami**
Género	Aventura de texto
Plataformas	Windows, Mac, Linux, Web
Autor	n2n
Contacto	**@no2nsense**
Sistema	**Twine**
Lanzamiento	30 de mayo de 2022
Idioma	Español
Descarga	**n2n.itch.io/whoami**

No hay que tener miedo a sumergirse en este tipo de ficción, sino al contrario, dejarse llevar por su originalidad es claramente necesario. Su jugabilidad es compleja inicialmente pero poco a poco va amplificándose el entendimiento hasta alcanzar un sentido. Sin duda, una buena introducción a los algoritmos cognitivos. Es un juego difícil a grandes rasgos, no obstante las cosas en la vida que valen la pena suelen ser vistas inicialmente como imposibles, pero con tenacidad y buscando información podremos llegar a entender los entresijos del juego.

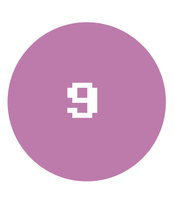
Muy sorprendido con la aventura que quedó segunda en la *Rayuela de Arena 2022*, absolutamente recomendable. Este tipo de constructos deberían no solo ser mucho más valorados, sino servir de motivación e inspiración para otros desarrolladores por su originalidad. Un juego sin duda visionario. ■



WHOAMI

Versión comentada: Web

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	3
GRÁFICOS	7
GUIÓN	10
DIFICULTAD	9
SONIDO	–





NUTCA

Por *EJVG* @Eduvillagal

Nutca es el curioso título de la aventura de texto justamente ganadora del concurso Bytemaniacos de 2023, cuya imagen promocional es enigmática, un gigantesco oso erguido ruge en actitud amenazante, prometiéndonos aventuras, puzles y enigmas de los que tanto nos gustan.

Nutca parte de una sugestiva premisa: en el siglo XVII, una nave española partió desde el muelle de San Blas (Méjico) hacia las aguas del Pacífico Norte en misión exploratoria. Tras largo tiempo volvió a puerto con un tripulante menos, el protagonista de nuestra aventura.

Para entender mejor la historia, hay que saber qué es Nutca. Para quien nunca haya oído este término hasta conocer esta aventura (entre los que me incluyo), hay que explicar que Nutca es una región de la Columbia Británica formada por varias islas que actualmente pertenecen a Canadá, pero que, en su momento, sorprendentemente, pertenecieron al Virreinato de la Nueva España, gobernado desde la ciudad de Méjico, antigua Tenochtitlán.

Así pues, **Nutca** nos sitúa en ese momento de la historia de España, y nos cuenta cómo nuestro aventurero embarca en la nao *Santiago* que parte hacia la región que da nombre al juego, y cómo por diversas vicisitudes, nuestro

Título	**Nutca**
Género	Aventura de texto
Plataformas	ZX Spectrum 48K / Windows
Autor	Diego Pardal
Contacto	**@Pulsaunatecla**
Sistema	**DAAD Ready**
Lanzamiento	5 de diciembre de 2023
Idiomas	Español
Descarga	**pulsaunatecla.itch.io/nutca**
Precio	Gratuito (acepta donaciones)

protagonista acaba siendo abandonado en una isla del territorio de Nutca, con sus peculiares habitantes. Así, se puede decir que la aventura está dividida en dos partes bien diferenciadas, una en el puerto y en el barco, casi a modo de introducción, y otra ya en la isla, que se puede decir que es el grueso de la aventura.

He de decir que, particularmente, esta parte del puerto y el barco conforman un primer acto de la historia que personalmente me parece más interesante que la parte principal, pero es algo subjetivo, porque me parece que tiene unas muy buenas descripciones y ambientación, y porque tiene ese toque a historias navales que siempre





Un nativo del estrecho de Nutca, dibujo publicado en 1783 por John Webber en un libro sobre el capitán James Cook.
Fuente: wikipedia.org

me han gustado. Pero como ya digo, es una apreciación puramente personal.

El resto de la aventura se desarrolla en una de las islas de Nutca. Quizá una de las cosas que echo en falta es cierta profundidad en las descripciones del territorio y los personajes, y no es que estén pobremente descritas ni mucho menos, el problema es que si no conoces bien la historia de Nutca o sus habitantes, es fácil que tu mente se vaya a una isla tropical con sus nativos habituales (quizá por influencia de **Cozumel** o de **Monkey Island**), y no acabas de tener claro si son esquimales o qué tipo de nativo

```
Hoguera
Una gran hoguera con un caldero preside el
lugar. Varios nutcas comen sobre una
imponente mesa de piedra.

Llevas un cuenco, un arco y unas fresas.
Llevas puesto tu zurrón y tu pantalón.

Salidas visibles: norte. sur. este. oeste.

>mirar caldero
Una especie de sopa parece cocinarse.
```

americano, por lo que es fácil que tu mente divague y te acabe situando en una isla del Caribe, aunque es cierto que detalles como las fresas o los arándanos te sacan del error y te devuelvan al frío norte. Pero, aun así, creo que el pintoresco aspecto de los habitantes de Nutca quizá sí requeriría una descripción más precisa, aunque también es verdad que la documentación del juego, descargable desde



itch.io, sí recoge esta información, por lo que recomiendo echarle un vistazo antes de jugar.

Obviando este tema, que no deja de tener una importancia mínima, respecto al juego se puede decir que tiene una dificultad asequible, con bloqueos lógicos y sin ninguna sordera de *parser* apreciable. En ese sentido se nota que los textos están trabajados, pues no hay palabras que confundan al jugador indebidamente, además de que para evitar el problema de la muerte súbita, el juego incorpora un sistema de vidas que hace que el jugador no juegue con tanto miedo a dar un paso en falso, pero tampoco se despreocupe totalmente y juegue a lo loco (aunque una vida la perderemos sí o sí, con lo que entiendo que es un guiño a una mítica aventura de texto de los 80).

Por otra parte, el desenlace de la aventura está resuelto de una manera bastante ingeniosa y consigue cierto nivel de tensión poco habitual en aventuras de texto, aunque haya que morir unas cuantas veces hasta dar con la solución correcta.

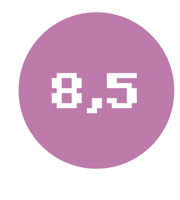
En resumen, se puede decir que **Nutca** es una muy buena aventura de texto, con sabor a las aventuras de antaño, corrigiendo las partes negativas de estas, como laberintos o dificultad extrema, y, además, puede que por el hecho de que se desarrolle en una isla, que tenga dos partes muy diferenciadas, o incluso, por cierto tono de humor muy en la línea de los juegos de los 80, hace que sea un aventura que merece mucho la pena jugar y que nos recuerda a las aventuras clásicas que casi todos jugamos. ■



Nutca

Versión comentada: ZX Spectrum

Ambientación	7
Jugabilidad	8
Gráficos	–
Guion	8
Dificultad	7
Sonido	–





CAAD 63
Abril 2024 Año XXXVI
Tercera Edad

Publicación aventurera de aparición trimestral

★ ★ ★

Director
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide

Diseño y maquetación
José Luis Cebrián
@jlcebrian
Tranqui69
@tranqui69
EJVG
@Eduvillagal

Contacto
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia
clubaventurasad@gmail.com

caad.club

@CAAD_es

yfXGR3H6aR

33938974840

clubdeaventurasad

◀ **Ilustración de portada**: carátula de la trilogía **Pixel Pulps**, de LCB Game Studio, por Fer Martínez Ruppel.



▲ *Amerizaje*, ilustración-homenaje de Paco Zarco con el estilo del dibujante Hergé, combinando elementos de sus historietas *La estrella misteriosa* y *Objetivo: la Luna*.

COLABORADORES

André Leão
Dardo
Diego Pardal
d0t
EJVG
El Viñetáculum del Doctor 79
Íñigo Martínez
José Luis Cebrián
J. A. Fernández Madrigal
loquedeberia
Para Vaariar
Ricardo Oyón
Sergio Chico
Timoneda
tranqui69